TECH PlayStation

CD-ROM番組誌［テック・プレイステーション］

C D - R O M E N T E R T A I N M E N T M A G A Z I N E

CD-ROM付き ¥1280

1997/4 April

付属CD-ROMと記事のワイド特集!!ひと足お先に武士道体験!!

『ブシドーブレード』

体験版 緊急収録!!

特集1 武士道を極める 発売直前『ブシドーブレード』



多彩なアクションがウリの本格RPG
『アランドラ』
大好評のカートゥーンアドベンチャー第2弾
『ウエルカムハウス2』
スーファミで伝説を作ったラバーリングアクション
『海腹川背・旬』
スゴロクゲームのニューウェーブ
『えこのKIDS ～誰が為に金は成る～』
戦略性を持った驚異のヘリシューティング
『ソビエト・ストライク』
組んだブロックが動く動く！
『ToPoLo』
正当派横シューティングここに見参
『ハームフルパーク』
あの恋愛白書コミックがシミュレーションに
『BOYS BE･･･』
爽快、撃ちまくりガンシューティング
『マイティ ヒット』
PS初のオール3DRPG
『ラグナキュール』

こいつは見とかなきゃ！
超話題のゲーム映像5本
『ZERO DIVIDE2』開発映像
『クーロンズ・ゲート 九龍風水傳』
『クォヴァディス～イベルカーツ戦役～』『T･I･L･K ～青い海から来た少女～』『がんばれ森川君2号』

エンターテイメントコラム集
『時にはデジタルなお話を……』
執筆陣 桝田省治（ゲームデザイナー）、ZUNTATA（タイトーサウンドチーム）、清水代歩（パイオニアLDC）、高田明美（イラストレーター）、池本浩司（リバーヒルソフトプロデューサー）、佐藤 明（ズーム取締役）、國府田マリ子（声優）、すぎやま現象（イラストレーター）、北久保弘之（映画監督）ほか

ゲームにもっとのめりこめ！
メモリーカード用セーブデータ3本
『キングオブパーラー』『Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～』『カルネージハート』

中身の濃さで迫る！
SCOOP!!
『ZERO DIVIDE2』
最新デジタルリポート

3D上流階級CGマンガ
『ポリゴン伯爵』



創刊号
a Special Number in Commemoration of the Foundation

特集2 コミックで楽しむゲームレビュー！
『もっともっとファイナルファンタジーVII!!』
執筆陣 高河ゆん、竹本 泉、美樹本晴彦、明貴美加、立木大和、近藤敏信、日下一郎、天津 冴

ASCII



いくぜ!会員100億人 プレイステーション クラブ 第3回

プレイステーション・クラブのイベント企画、はじまる!

草地「それでは多数決をとります。『秘書♥草地ビューティフルコンサート』に賛成の人。はーい!」
プレイステーション・クラブでは今、今後の運営方針についての重要な会議が行われているところである。
草地「じゃあ決定ね。クラブのイベントでは絶対に私のコンサートをやること」小山「いや、それは、検討課題ということで・・・」その他大勢「あのー・・・」草地「決まり、決まり。イエーイ!では次。『クラブの看板が2流キャバレーみたいでダサイぞ』というハガキが大阪市の平井君16才から届いてるけど、そのことに関して何か意見のある人。はーい!私の似顔絵を入れるとグーンとセンスアップすると思いま~す。では次。佐伯部長からの新三姉妹企画についてね。これは却下。では次」小山「えー・・・草地さん。本日の議題は『もっと会員の皆さんに喜んでもらうために、プレイステーション・クラブは何をすべきか』なんですが・・・。例えば、会員の皆さんからの要望をもっと積極的にプレプレへ反映させていこうとか」草地「じゃあ、沖縄の松原君をはじめたくさんの方から要望のあった『ベルデセルバ戦記』の体験版とCM集の続編をVol.6に付けるってのはどうかな。ね、ナイスアイデア。さすが草地。最高♥」小山「それはすでについてます・・・。じゃあ私から意見をひとつ。えー、今まで東京でしか開催されてなかった新作ゲームイベントを札幌、名古屋、大阪、福岡の4都市でも開催するってのはどうでしょう。東京以外の皆さんには今まで悔しい思いをさせてきたと思いますし・・・」草地「あ、それ、今私が言おうと思ってたことなのにー」小山「・・・そうですか。では賛成ということで」草地「決定ね」小山「えー・・・草地さん、他に意見があれば」草地「そうねえ、会員のみんなが喜ぶことでしょう?そうだ、プレプレのキャラクターを秘書♥草地にするってのがいいんじゃないかな?それでそれでプレイステーション・クラブって名前を『クサチマニア』に変えちゃうの。みんな喜ぶぞー。すごーい。ね、ね、賛成の人。はーい!」その他大勢「あのー・・・」

ちなみに4都市のゲームイベントでは話題の新作ソフトがいち早く体験できるぞ。しかも、内容はまだ秘密だがとっておきのイベントも準備中なのだ。プレイステーション・クラブの会員だけが参加できるスペシャル企画。詳細や日時は次号で発表するぞ。乞うご期待!

プレプレ 瓦版(かわらばん)DX

2枚組の超デラックス版! これがウワサのVol.6だ!!



思わず欲しくなる素敵なパッケージ。ムームーしりとりもできるのだ。



超目玉・超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION 2」付き。なんとFFVIIの新作CMが入ってるぞ。しかも今回はナムコのCMも強力にラインナップ。リッジや鉄拳2、ソウルエッジなど名作をチェックするチャンスだ。もちろんSCEの新作CMも目白押し。これは貴重!

ユーザー参加型ソフト開発プロジェクト「ネットやろうぜ」で集まった超優秀ソフトのデモプレイも楽しめる。中にはバイオ級のホラー、アドベンチャーやプロを唸らせるマニアックなシューティングなど傑作10本が入ってるのだ。

メモリーバンクには「レイジレーサー」のデビルグランプリクラス選択可能データや、「パラッパラッパー」の生みの親・松浦雅也氏によるスーパープレイデータも入っている。これは凄い。

定番のデモプレイもパワーアップ!「ロックマン バトル&チェイス」や「アランドラ」をはじめ10作品が勢揃い。

なんと「ベルデセルバ戦記」の体験版まで入っている。あの「パトレイバー」の出渕裕氏がキャラクターデザインしたフライトアドベンチャーの超大作。独特な世界観、フルポリゴンの空中戦。これはもう体験するしかないぞ。

「プレプレ」とは、
プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。

まだ会員じゃない人も今ならVol.6に間に合う。**入会手続を急げ。**

＊Vol.6の発送は4月30日までに入会手続を完了された方に限ります

カベに耳あり 障子にメアリー



今月のメアリーちゃん。松沢あゆみさん22才。特技はバリ舞踊だ。

ねー、聞いたー?クラッシュを開発したマークって13才で大学生になったほどの超天才なんだけどー、六本木のキャバクラじゃバカ丸だしなんだってー。
それからねー、SCE洋ゲー担当の中山さんってねー、ムチ打ちになって湿布をクビに貼ってるんだけどー、あんまり良く効くから銘柄を調べたら馬用のだったんだってー。
あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。

ホスト小山の業界通信 すき間

ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。

☆「クーロンズ・ゲート」の美少女・小黒の靴ひもは独立したポリゴンでできています。結ぶだけで1ヶ月もかかりました。担当は目の下にクマをつくりながら完成を喜んでいます。・・・彼はそのシーンが0.5秒も写らないことをまだ知りません。（SME）

☆「峠マックス」を何度もプレイしていると、突然ウシが飛んで来ることがあります。ご注意ください。（アトラス）

☆「三国無双」のポリゴン格闘はモーションキャプチャーだけで5日間もかけた力作です。でもその間ずっと中腰で演技指導していた開発者のO氏はすっかりぎっくり腰になりました。お見舞い申し上げます。（光栄）

秘書♥草地の耳の穴広場

「クリスマス＆お正月大プレゼント」にめちゃくちゃたくさんのご応募ありがとう。抽選はもうすぐ。お楽しみに！

☆年末のデカ靴下欲しかったけど、そのために3台目のPSは買えない。悲しい。次のプレゼントは靴下にして。（東京都・五味健一）

☆Vol.5ではせっかく特別にCM COLLECTIONをつけたのだから、会員の投票でCMのNo.1を決めるようなことをやって欲しかったなー。（静岡県・増田雄亮）

☆友達とカラオケに行ったときに「Jumping Flash!2」の「ラップ・ラ・ムームー」を歌いたいのですがカラオケには入っていません。何とかならないでしょうか？（東京都・斧田康二郎）

意見・アイデア・ご要望、なんでもかんでもOK！
〒162 東京都新宿区市谷本村町1ー1住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ耳の穴係」までね〜。

秘書♥草地の今月のタコゲー

タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。



DESTRUCTION DERBY 2

レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
ネジコン対応
絶賛発売中
Publishd under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.

走って壊してストレス発散！



MACROSS DIGITALMISSION VF-X

3Dシューティング
標準価格6,800円（税抜）
アナログジョイスティック対応
絶賛発売中
©1997 BIG WEST ©1997 BANDAI VISUAL

変形モードに注目！これだけでも遊べるわね。



クーロンズ・ゲート

超3次元迷宮遊戯
予定価格7,800円（税抜）4枚組
絶賛発売中
©1996 Sony Music Entertainment(Japan) Inc.

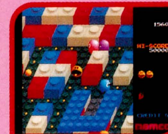
想像を絶するCGへのこだわり。…凄いわ。



三國無双

3D武器対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1997 KOEI CO.,LTD.

光栄初の超リアル3Dポリゴン格闘！



ナムコミュージアムVOL.5

バラエティ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1996 NAMCO LTD.

今回は名作5タイトル。面白さ保証付き！

@ロケ地：プレイステーション・クラブ 超会議室

☞というわけで、さあ入りましょ。

＊プレイステーション・クラブ 入会の手引き＊

全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cmCD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円（送料・振込手数料・税金込）。入らないとソンしちゃいますよ。

申し込み方法

1.ハガキに必要事項を記入してポストへ投函。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元へ！（別々に届く場合もあります）

はがきの書き方

〒162
東京都新宿区
市谷本村町1ー1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ
入会係・第3回」行

1.氏名（ローマ字フリガナ）
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名

プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは
TEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）



PlayStation™
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500



●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！………→ GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

 ●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

CD-ROMソフトの遊び方は、68ページからのマニュアルをご覧ください。

NewSoft

超弩級のボリューム・体験版11本!!

発売直前、体験版緊急収録
『ブシドーブレード』/スクウェア

驚異の戦略ヘリシューティング
『ソビエト・ストライク』/エレクトロニック・アーツ・ビクター

あの恋愛白書コミックが!
『BOYS BE・・・』/講談社

手応え十分! 豪快アクションRPG
『アランドラ』/ソニー・コンピュータエンタテインメント

超絶! ラバーリングアクション
『海腹川背・旬』/エクシングエンタテイメント

ボードゲームに新風を吹き込む傑作
『えこのKIDS～誰が為に金は成る～』/テイジイエル

PS初のオール3DRPG
『ラグナキュール』/ソニー・ミュージックエンタテインメント

爽快! 正統派横シューティング
『ハームフルパーク』/スカイ・シンク・システム

大好評のカートゥーンアドベンチャー
『ウエルカムハウス2』/ガスト

集中力勝負のガンシューティング
『マイティ ヒット』/アルトロン

組んだブロックが動く動く!
『ToPoLo』/アートディンク



Movie

話題沸騰、最新のゲーム映像

本邦初公開の格闘アクション!
『ZERO DIVIDE2』(開発映像)
ZOOM

お待ちかねの人工知能飼育ソフト
『がんばれ森川君2号』
ソニー・コンピュータエンタテインメント

映像美で迫る究極のアドベンチャー
『クーロンズ・ゲート 九龍風水傳』
ソニー・ミュージックエンタテインメント

冒険活劇シミュレーションRPG
『TILK～青い海から来た少女～』
テイジイエル

SFシミュレーション、ここに極まる
『クォヴァディス～イベルカーツ戦役～』
グラムス

GameData

ゲームを楽しくするセーブデータ

『キングオブパーラー』
"お大臣的ウハウハプレーデータ"
ティー・イー・エヌ研究所

『Pandora Project～THE LOGIC MASTER～』
"強力! マッチバトル用データ"
TeamBughouse

『カルネージハート』
"ムッチャ強いVSモード用データ"
アートディンク

TECH Original

中身の濃さで迫るオリジナル番組

札幌発、ズームの開発者に直撃インタビュー
『ZERO DIVIDE2』
最新デジタルリポート

じい、とうとうPSにもきちゃったぞ
『3D上流階級CGマンガ ポリゴン伯爵』

⚠"PlayStation" 専用ソフト使用上のご注意

PlayStation

⚠使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。
●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用下さい。
●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。●なお、このソフトには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれている場合があります。

⚠健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 5~13ブロック

COMPACT disc

TECH PlayStation 1997-4

CONTENTS



4 **CD-ROM INDEX**

7 **CONTENTS**

8 **PlayStation NEWS**

10 **PlayStation SOFT NOW**

16 **NEW SOFT 発売スケジュール**

18 TOP 10 in the USA
洋ゲーランキング
『TOMB RAIDER』◎『TWISTED METAL 2』◎『NBA Live'97』

29 CD-ROMに収録した体験版と連動
特集1◎武士道を極める
『ブシドーブレード』完全予習!!
其ノ一.システムを極める
其ノ弐.戦いを極める
其ノ参.技と武器を極める
其ノ四.体験版を極める



37 VIIの感動をわかちあうのだっ!
特集2◎「もっともっとFFVII!」
高河ゆん、竹本 泉、美樹本晴彦、明貴美加、
立木大和、近藤敏信、日下一郎、天津 冴

54 読者参加ゲーム企画
ゲーマーズコロシアム

56 **3Dシューティングツクール講座**

58 業界各位のちょいとデジタルなお話
時にはデジタルなお話を…
桝田省治、ZUNTATA、清水代歩、高田明美、池本浩司、
佐藤 明、國府田マリ子、杉山現象、北久保弘之

64 みるみるプレイステーションがわかる
花田ポン吉劇場

66 『テップレ』編集部と読者をつなぐ



68 今号に収録したソフトをぶわーっと紹介
CD-ROM体験版マニュアル
『アランドラ』◎『ソビエト・ストライク』◎『BOYS BE･･･』◎『海腹川背・旬』◎
『ラグナキュール』◎『ハームフルパーク』◎『えこのKIDS ～誰が為に金は成る～』◎
『マイティ ヒット』◎『ウエルカムハウス2』◎『ToPoLo』

88 CD-ROMに収録したムービーを紹介
CD-ROM MOVIE
『ZERO DIVIDE2』◎『がんばれ森川君2号』◎『TILK～青い海から来た少女～』
『クーロンズ・ゲート 九龍風水傳』◎『クォヴァディス～イベルカーツ戦役～』

90 CD-ROMに収録したゲームデータはコレ
CD-ROM GameData
『キングオブパーラー』◎『Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～』◎『カルネージハート』

92 **読者プレゼント**

93 **人材募集&アンケート**

94 **END SECTOR**

TECH PlayStation
テックプレイステーション・4月号

1997年4月1日発行
発行所／株式会社アスキー
編集／テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話／03-5351-8366
ファクス／03-5351-8255
テック質問電話／03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

TECH NEWS

ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、ポリゴン・ピクチュアズがCG制作会社設立

ついに日本にも、ハリウッド並にハイクオリティーなCGを作成できるデジタルスタジオ会社が登場する。作品第1弾として'99年にフルCGの映画を公開予定で、プレイステーションのゲームも手がける予定だ。

'97年2月12日、ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、ポリゴン・ピクチュアズの3社は、共同で新会社『ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ』(略称DPS)の設立を発表。同社は'97年3月12日に設立され、社長には現ポリゴン・ピクチュアズ社長の河原敏文氏が就任する。

発表会席上で河原氏は、「映画界では『ターミネーター2』以降、急速にハイレベルなCG映像が多用され始めている。日本にもハリウッドと肩を並べるようなデジタルプロダクションが必要だと考えていた」と語った。ナムコの中村社長は、「フルCGの映画を作ると言ってきたが、DPSが手がける第1弾の映画がそれだ」と語る。一方、ソニー・コンピュータエンタテインメントの徳中社長は「うちが出資するからには、当然ゲームも考えている」と語った。

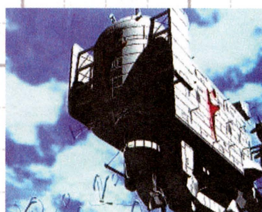
DPSの人材確保はこれからの状態で、スタッフは仕事をしながら高い技術を身につけていく。このスタッフがなん人集まるかで、DPSが今後手がける作品とスケジュールが決まる。ハリウッドを超えるCG映像を駆使したゲームが登場する日は近い。



⬅左からポリゴン・ピクチュアズの河原敏文社長、ナムコの中村雅哉社長、ソニーコンピュータエンタテインメントの徳中暉久社長。



⬅ナムコの『ソウルエッジ』。CGの技術は最高水準にある。



⬅SCEの『アークザラッドⅡ』も随所にCGが使われる。

"TOKYO GAME SHOW'97 SPRING" 4月に開催

国内では最大級のゲーム関連イベント、"東京ゲームショウ'97春"が、'97年4月4日(金曜日)から6日(日曜日)までの3日間、東京ビッグサイトで開催される。4日は特別招待日となっており、一般公開日は5日と6日。入場料は、中学生以上が前売800円[税込]、当日1000円[税込]。小学生以下が入場無料となっている。前売チケットは主要プレイガイドで2月22日から発売中。

今回は、ゲーム関連ソフトとハードを手がける内外のメーカー101社が出展。今後のプレイステーションの新作ソフトの動向を知るうえでも、見逃せないイベントとなっている。特別招待日の4日には、'96年に発売されたなかから優秀なタイトルを決定する"CESA大賞"の発表も行なわれる。イベント事務局では、3日間で10万人の動員を見込んでいる。

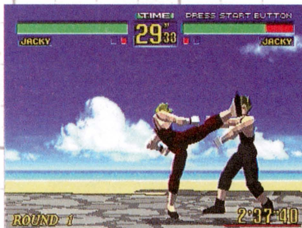


⬆昨年の東京ゲームショウの会場。今回の動員予想は10万人という。

セガバンダイ、プレイステーションにソフト供給

'97年10月に誕生するセガ・エンタープライゼスとバンダイの合併会社"セガバンダイ"が、プレイステーションにもソフトを供給する。

これは2月6日付けの毎日新聞のインタビュー記事で、セガバンダイ社長に就任する現バンダイ社長の山科誠氏が明らかにしたもの。テック編集部の確認に対して、バンダイ広報も「今回の毎日新聞の記事は、社長の公式なコメントとして受け取っていただいて構いません」と答えている。記事中では『バーチャファイター』をプレイステーションにと、具体的なタイトルまで挙がっているが、「タイトルなど詳細はまだ決まっていません」(バンダイ広報)というのが現状だ。どちらにしても'97年10月の2社の合併以降、プレイステーションに強力なソフトデベロッパーが、また1社加わることになる。



⬆セガ・エンタープライゼスの代表作といえば、この『バーチャファイター』。

超常現象マニア必見のアドベンチャー

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメントは'97年5月2日に、超常現象を題材にしたハイパーサイエンスアドベンチャー『ジ アンソルブド』を発売する。価格は7800円[税別]。プレーヤーは新聞記者の主人公ら3人と共に奇妙な殺人事件に挑む。被害者の体には1滴の血も残っておらず、無残にも1部がえぐり取られていた……。60分を超す実写ムービーが迫力だ。



『アドヴァンスト V.G.2』制作決定


⬆前作『アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ』。新作では好評だった音声も新録されるらしい。

最強のウェイトレスを決定する、大好評の格闘ゲーム『アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ』。その続編の制作がテイジイエルで決定した。

『2』では、キャラの大きさや音声など前作で好評だった部分をクオリティーアップ。コンピューターキャラの思考強化や、新キャラクターの投入などが行なわれる模様だ。

インターネットに"プリンセスメーカー掲示板"

'97年1月24日に発売されて以来、爆発的な人気を呼んでいる『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』。娘の父親となったプレーヤーたちに熱い思いを語り合ってもらおうと、ソニー・コンピュータエンタテインメントが自社のホームページ上に専用スペースを開設。インターネットにアクセスできる人は行ってみよう。



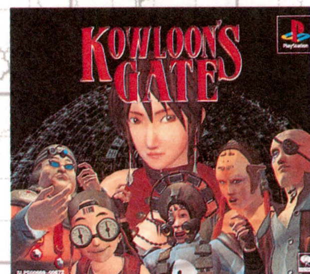
URL http://www.scei.co.jp/sd2/frprime.html

『クーロンズ・ゲート』満を持してついに発売



プレイステーション発表と同時に発売がアナウンスされていた超大作が'97年2月28日、ついに発売された。

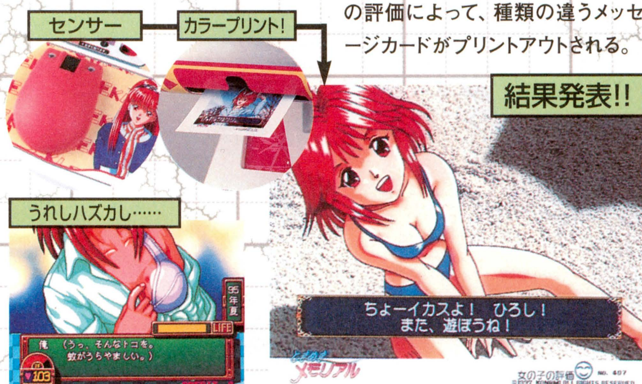
『クーロンズ・ゲート』は、ソニー・ミュージックエンタテインメント(以下SME)が3年の制作期間と70名を超える開発スタッフ、5億円の巨費を投じて開発したアドベンチャー。CD-ROM4枚組というボリュームを誇る。強力なインパクトを持った香港九龍城のイメージ、風水を巧みに取り込んだゲームの世界にプレーヤーは引き込まれずにはいられない。その1部を付録CD-ROMにムービーで収録したのでご覧いただきたい。SMEでは50万本以上のセールスを見込んでいる。価格は7800円[税別]。



アーケードに"ときめき"の新作登場!!

『ときめきメモリアル』ファンにビッグニュース。シリーズ最新作、『ときめきメモリアル ～おしえて your heart～』が、アーケードに登場する。公開日は未定。

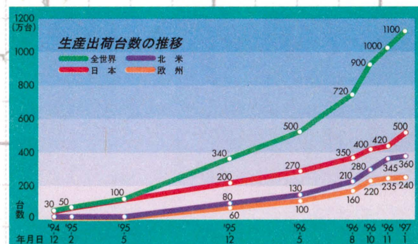
特徴は心拍数と発汗量を検知するセンサーとカラープリンター。プレーヤーは女の子を選んでデートに誘うが、このデートでドキドキハラハラなイベントが発生。プレーヤーの心拍数と発汗量がセンサーで検知され、その値によって女の子の反応が変化する。ゲームをうまく運ぶと結果発表の告白シーンへ。女の子の評価によって、種類の違うメッセージカードがプリントアウトされる。



世界で出荷1000万台を超えたプレイステーションの快進撃!!

発売当初、「いくぜ100万台!!」のかけ声が印象的だったプレイステーションだが、'96年11月にはその10倍のセールスを全世界で記録した。'97年の1月8日には、国内出荷500万台を記録し、エニックスも参入。市場は新作の話題にあふれている。

本体のセールスは好調過ぎるぐらいで、市場では'97年2月中旬現在も品不足が続いている。ソニー・コンピュータエンタテインメントでは、本体の需要増加に合わせて'96年暮れに大幅な増産体勢を敷いたが、それでも生産が追い付かない。「がんばっているんですけど手に入らないとおしかりをいただくことが多くって。お待ちいただいているお客様にはほんとに申し訳ないです……」と、ある関係者はぽつりとこぼした。まだの人は頑張って手に入れていただきたい。快進撃はまだまだ続く。



PS NOW! SOFT

旬のプレステソフトがてんこもり!!

Monthly Line up リフレイン ラブ／マクロスDIGITAL MISSION VF-X／トゥームレイダース／サムライスピリッツ剣客指南パック／スーパーロボットシューティング／同級生2／NAGE LIBRE／FEDA2／ドキドキプリティリーグ／悪魔城ドラキュラX／ゼビウス3D/G／セイバーマリオネットJ BATTLE SAVERS／ヘンリーエクスプローラーズ

会発売・販売元 発発売日 価価格 他その他 Mメモリーカード

1 リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

恋愛シミュレーション

若者たちの恋と友情の物語

会 リバーヒルソフト
発 3月14日発売予定
価 6000円[税別]
M 2～6ブロック使用

7人の男女が繰り広げる純愛キャンパスシミュレーション

卒業を控えた大学生たちが主人公となる、少し大人の恋愛シミュレーションゲーム。

プレーヤーは、男性3人女性3人の仲間たちと共に、恋や友情に思い悩む青春模様を体験する。ゲームは、たんに女の子にアプローチするだけでなく、男の友情も重視したシステムになっている。友人間の恋の駆け引きは、切なくもリアルな物語を演出し、従来の恋愛モノとはひと味違った仕上がりだ。

システムは簡単! メインパラメータは3つ!



⬆プレーの指針となるメインパラメーターは3つ。これによってストーリーやイベントが変化していく。シンプルなシステムだがじっくりと物語を楽しむことができる。



クリスマスイブまでの6ヵ月 君のキャンパスライフがエンディングを決定する

主人公は平凡な大学生。6月の終わりに、ふとしたきっかけで理想の女性に出会ったところから物語は始まる。ゲーム期間はクリスマスイブに告白するまでの6ヵ月間。どのように過ごすかはプレーヤーの自由。とはいえ、意中のあの娘と上手くいくためには基本的なポイントがあるのだ。しっかり押さえて行動しよう。

POINT1 デートは基本!



⬆デートに誘う時は休みの前日に電話しよう。行き先はキャラごとに好みがあるから事前にチェックすべし。

POINT2 己を鍛えよ!



⬆所持金はアルバイトをすることによって増える。パラメーターの変化に加え新たな人との出会いもある。



⬆自室で趣味を通じて自分を鍛える。リフレッシュ、ビデオ鑑賞、論文制作、音楽鑑賞と4種の趣味が男を磨く!

POINT3 街を歩こう!



⬆街を歩けば出会いがある。これ、リフラブの常。行ける場所は4地区28箇所。

POINT4 男の友情も大切だ!



⬆男友達との関係を大切にしないと恋も成就しない。友情も物語の要だ。

3年後、仲間たちの人生が物語のエピローグとなる……。

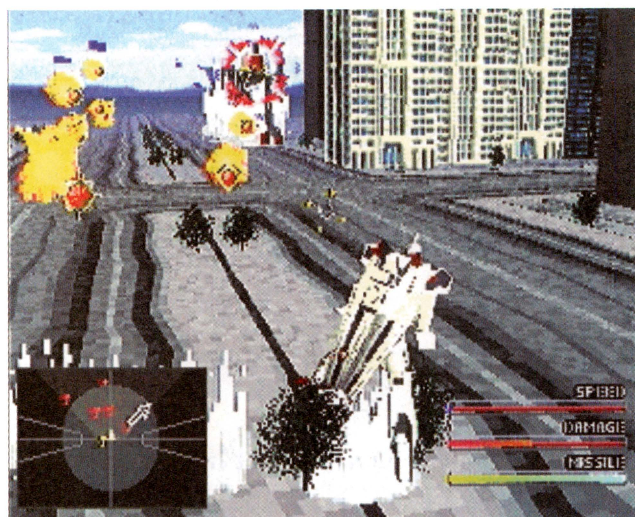
2 マクロス DIGITAL MISSION VF-X

3Dシューティングゲーム

鮮烈なドッグファイトが爽快感を呼ぶ……。



会 バンダイビジュアル
発 2月28日
価 6800円[税別]
他 アナログジョイスティック対応
M 1ブロック使用



ついにマクロスがPSで発進!

あの『マクロス』の可変戦闘機"バルキリー"を操り、数々のミッションをこなしていく3Dシューティングゲーム。登場するバルキリーは、VF-1、VF-4、最新のVF-22などの6機だ。視点はコックピット内のものと、バルキリーの背後からのふたつ。バトロイド、ガウォーク、ファイターの3つの変形を、見事にフルポリゴンで再現されているのだ。

コックピット視点



スピード感・操作感ともに満足だぜ

ガウォークでホバリングによる接近。バトロイドに変形後、乱射。新手がくる前にファイターで戦線離脱。といった細かい戦略が立てられる。状況に応じた変形と攻撃が必要とされるのだ。

アナログジョイスティックに対応しているので、微妙なコントロールも可能。



バルキリーの変形を自在に操れ!



⬆ミサイル、ガンポッドの両方が使える上、飛行も可能な万能タイプなのだ。



⬆動きは遅いが、ガンポッドのロックオンが自動なので、攻撃力はトップレベルだ。



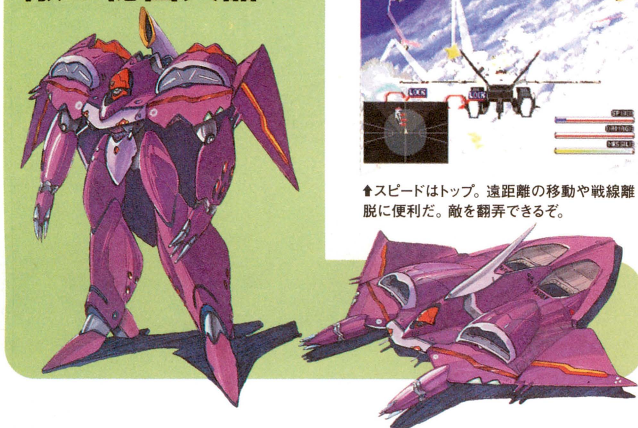
⬆スピードはトップ。遠距離の移動や戦線離脱に便利だ。敵を翻弄できるぞ。

6機のバルキリーが登場



⬆話が進むにつれて、より強力なバルキリーを操縦できるようになるのだ。

敵の秘密兵器!?



MILKY DOLLSを救うのだ!

統合軍の防衛計画の要となる、5人のボーカルグループ"MILKY DOLLS"が反政府グループに拉致されてしまった。反政府グループのもくろみを暴き、彼女らを奪還できるだろうか?



3 トゥームレイダース

アドベンチャー

3D遺跡に眠る秘宝の謎を解け!

TOMB RAIDERS トゥームレイダース PRESS START BUTTON ©1996 Core Design, Ltd. ©1997 Victor Interactive Software Inc

- 会 ビクター インタラクティブ ソフトウェア
- 発 発売中
- 価 5800円[税別]
- M 1ブロック使用



PSの強力な3Dエンジンが超リアルな遺跡探索を可能にした!

リアルタイムポリゴンで構築された遺跡を舞台に、冒険を繰り広げる3Dアクションアドベンチャー。

このゲームのウリは自由に操れる主人公キャラのアクションだ。走る、跳ぶ、泳ぐ、登る、ぶら下がるなど、思いのままにキャラクターを操作して複雑に入り組んだ立体迷路をクリアーしよう。冒険を取り巻くストーリーも波乱に満ちたものだ。秘宝、謎の組織 、そして伝説の地へと冒険は続く。インカ、ギリシア・ローマ、エジプトと世界の遺跡を股にかけ、秘宝の謎を解き明かすのだ!



ストーリーを彩る、超美麗ムービーシーン!!

冒険家
レイラ・クロフト

プロフィール
遺跡発掘の依頼を受け、その報酬で気ままに生活する一流の冒険家。文化遺産を収集するコレクターでもある。今回の仕事は秘宝への好奇心とちょっとした小遣い稼ぎのつもりで引き受けた。南米へ旅立った彼女を待つ運命は?

---

4 サムライスピリッツ 剣客指南パック

剣術格闘アクション

サムスピリシリーズ第1・第2弾がパックに!



- 会 SNK
- 発 '97春発売予定
- 価 5800円[税別]
- M 未定



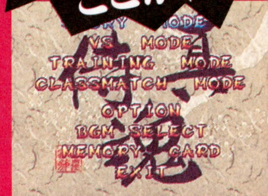
"怒りシステム"で一撃必殺!

一定のダメージを受けるごとに"怒りゲージ"が上昇し、それがMax状態に達すると、攻撃力がアップする。さらに、『覇王丸地獄変』では"武器破壊必殺技(超必殺技)"が使用可能になるぞ! 怒りの上昇率、下降率、および継続時間はキャラクターごとに設定されていて、より白熱した対戦が楽しめる。

'93年にアーケード版に登場して以来、その独特な純和風剣術格闘ゲームぶりが、絶大な人気を博してきたサムライスピリッツシリーズ。その第1弾『SAMURAI SPIRITS』と、第2弾『真SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変』がワンパックになってプレイステーションに登場。それぞれ12人、15人の剣士が、宿敵天草四郎時貞を倒すべく暴れまわる!

サムライスピリッツシリーズは"斬る"ことをメインとした対戦ゲーム。サムライとしてのさまざまなテクニックが要求される。試合中に"鍔迫り合い(つばぜりあい)"が起こり、その結果武器が飛ばされることもある。武器にはそれぞれ耐久値があり、破壊されてしまうこともある。そんな時は"真剣白刃取り"をおみまいしてやれ。純和風ゲームの醍醐味を十分に味わえ!

PS版はここが違う!



⬆もちろんキーコンフィグモードやBGM SELECTモードなどもあるぞ。

トレーニングモード

プレーヤーが任意に行動指示を与えることで、コンピューターキャラクターを相手に、対戦上の駆け引き・連続技などを練習できるモード。別名"剣客指南モード"。

クラスマッチモード

1ラウンド制の対戦モードを体力回復なしで続けていくモード。最終的に勝ち抜いたキャラ数によりランキング付けされる。別名"剣客無双モード"。キミの実力が試される!



5 スーパーロボットシューティング

シューティング

お気に入りのメカを操縦し人類の危機を救え!



会 バンプレスト
発 3月発売予定
価 人形付き 予価9800円[税別] ソフトのみ 予価6800円[税別]
M 未対応

スーパーロボットシリーズの最新作は、3Dシューティングゲーム。リアルサイズ&ポリゴンで描かれたスーパーロボット7体のなかから1体を選択、全8ステージを戦い抜き、悪を倒すのが目的だ。

スーパーロボットの攻撃方法にはノーマル、エクストラ、スーパーエクストラの3種類のショットがある。スーパーエクストラは強力だが、使用回数に制限があるため、使いどころが攻略のポイントだ。

オープニング、エンディング、ステージ間に流れるムービーでは、ハイクオリティーなCGを使用。ゲーム中では古谷徹、神谷明などの声優陣を起用して雰囲気を盛り上げている。

"ソフトのみ"と同時発売の『DXセット』には、νガンダムなど"彩色済ゼンマイ可動式スーパーロボット"5体が付いてくるぞ。

6 同級生2

アドベンチャー

イベントも追加、何度も楽しめる恋愛ゲーム



会 バンプレスト
発 3月発売予定
価 予価6800円[税別]
他 マウス対応
M 2~7ブロック使用

大人気の恋愛シミュレーションゲーム『同級生2』が、プレイステーションでも遊べるぞ。プレーヤーは、高校3年生の男子生徒として最後の冬休みを過ごし、女の子との恋を成就させるのだ。

登場する女の子には、物静かですぐに泣き出しちゃう子や、男勝りの活発な子もいるから、ユーザーの好みが分かれても大丈夫。また、高校生だけではなく、旅行会社のお姉様との出会いもあるぞ。キャラクターの声は、折笠愛、矢島晶子など豪華声優陣が担当。さらにアニメーションもするので、プレーヤーをのめり込ませること間違いなしだ。オリジナルキャラクターの登場で、他機種でプレーした人でも楽しめるのだ。

限定のエクストラボックスには、12体のキャラクターフィギュアが付属、1万3800円[税別]の予定。

7 Nage Libre ~螺旋の相剋~

シミュレーションRPG

5人の女子高生が大活躍。



会 バリエ
発 発売中
価 5800円[税別]
M 2ブロック使用

5人の女子高生がコミカルな物語を繰り広げる、シミュレーションRPG。異世界から町を守るナージュ像が盗み出された。魔物のあふれた商店街に平和を取り戻そうと、赤木杏は友達4人と冒険に出るのだ。魔物たちとの戦いはカードバトルによって行なわれる。ユーザーは、手持ちのカード5枚のなかから1枚を出し、カードに表示されている攻撃力により敵にダメージを与えるのだ。

攻撃のカードには、通常攻撃用のほかに、鉄のたらいを落とす、パイを投げる、といった"魔法"用があり、組み合わせることによりおもしろおかしいバトルが楽しめるわけだ。

キャラクターは、部に入ることで遠距離攻撃などの"特殊能力"を持てたりと、ユニークなシステムが盛りだくさんなのだ。

8 フェーダ2 ~ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン~

シミュレーションRPG

戦術面が深くなって、フェーダが帰ってきた



会 YANOMAN GAMES
発 4月18日発売予定
価 予価5800円[税別]
M 2ブロック使用

スーパーファミコンやサターンで人気を博した『フェーダ』の続編が、プレイステーションで登場。東アルカディア海軍の落ちこぼれ部隊"ホワイト=サージ"を指揮するハーベイ・ウィンストンらを操り、強襲された農村の救出など、数々のミッションをクリアしていくのだ。戦果に対して評価ポイントがあり、プレーヤーの腕次第でストーリーが変化していく。

主人公格のキャラクターが複数いるというシステムが独特で、ユーザーが気に入ったキャラクターを主人公としてプレーすることで、スムーズに感情移入できるようになっているのだ。

戦闘では、武器や魔法を使った直接攻撃のほか、反撃不可能な遠距離攻撃、回りに味方がいた時に攻撃力がアップする支援効果などを採用。戦略性が高くなったぞ。

9 ドキドキプリティリーグ

育成シミュレーション

女子校野球部を日本一に導け!!



- 会 エクシング エンタテイメント
- 発 3月28日発売予定
- 価 5800円[税別] 限定版(ドラマCD付き) 6800円
- M 3ブロック使用

舞台は女子高校野球部。プレーヤーは監督となり4月からの1年間、女子部員を鍛え上げ、高校野球選手権の日本一を目ざすのだ。

監督は、まずチームの基本となるキャプテンを決める。野球好き少女、お嬢様、データを駆使する天才少女など8人のなかから選ぶ。そのキャラの個性がチームカラーとなるのだ。キャプテンが決まると、練習メニューと週末のスケジュールを設定。グラウンドに出て、指定した選手の守備と打撃練習を行ない、日曜日の試合に挑む。練習中は選手にAP(アクションポイント)を配分。このポイントが多いほど選手を鍛えたことになるが、疲労度も大きい。選手は一生懸命ついてくるので、バランスを取らないと、病気やケガをする。練習をしていれば、試合もすんなり勝てるはず。選手の鍛え方でエンディングが変わるぞ。

女子選手を育てる



打撃練習

⬅キャラを指定して素振り、振り込みを指示する。練習すると必ず疲労し、それがたまると練習に失敗する。

守備練習

➡このモードでは、ダッシュ、ノックの守備強化と投げ込み、的当ての投球力強化ができる。成功するとパラメーターが上昇してチーム力がアップする。

野々原 千晶

⬆霞ケ浦高校女子野球部を発足させた発起人。小学生の時に、母から野球を教わった。

いよいよ試合だ!



コマンドメニュー表示

⬆ここのコマンドで指示を与える。選手たちは素直に聞いてくれるのだ。

⬆試合では選手たちの根性ポイントを注目。"入魂コマンド"を出すと気合いが入るが、ポイントを消費。



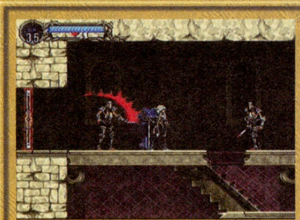
⬆"入魂コマンド"ならホームランも打てる。しっかり練習した成果だ。

---

10 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～

ホラーアクション

ドラキュラがRPG要素を含みPSで登場だ



- 会 コナミ
- 発 3月20日発売予定
- 価 予価5800円[税別]
- M 1ブロック使用

2Dアクションの定番である『悪魔城ドラキュラ』がパワーアップしてプレイステーションで登場だ。

今回は経験値、武器・アイテムの購入などのRPG的要素を導入している。当初行けなかったところも、レベルアップによる能力の向上や、アイテムの入手により、探索可能になるので、ひと筋縄ではいかない。

流行りのポリゴンには頼らない、バランスの良さが光る1本。



アルカード 推定400歳

ドラキュラ伯爵 推定800歳

親子なのだ

ACTION 必殺技で反撃だ!

敵がツープラトン攻撃



す速くコマンドを入力せよ!

登場する敵の中には、複数でコンビネーション技を使ってくするモンスターもいる。しかし、アルカードは、瞬間移動して敵の背後を切り裂く技や、火の玉を複数放出するといった技を持っている。さらにレベルアップすれば、もっと派手な技を使うことが可能なのだ。



時計塔

⬅⬈⬊モンスターは骸骨男や鋼鉄の鎧に身を包んだ騎士、空飛ぶ骸骨頭、巨大蛙など。アルカードに執拗な攻撃をしてくるぞ。華麗な動きでかわせ。



STAGE 多彩なステージでテクニックを磨くのだ



大理石の廊下

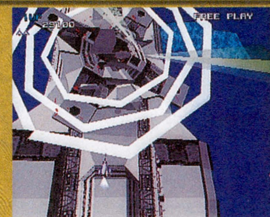
礼拝堂

激しい攻撃をかわせ

11 ゼビウス3D/G+

シューティングコレクション

名作シューティングシリーズが1パックで登場!!



会 ナムコ
発 3月28日発売予定
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用

13年前に登場し、絶大な人気を獲得した『ゼビウス・オリジナル』。その難易度を高めた『スーパーゼビウス』。オリジナル版のグラフィックを改良した『ゼビウス・アレンジ』。そして"SYSTEM11"を使った3Dシューティング『ゼビウス3D/G』。これら4タイトルをまとめたのがこの『ゼビウス3D/G+』(スリーディージープラス)だ。

スーパー、アレンジ、3D/Gは家庭用初移植。3D/GにはフルCGのオープニング&エンディングムービーが収録されたほか、2P同時プレーも可能になっている。

また、オリジナル、スーパー、アレンジでは縦画面/横画面モードの切り替えもできるのだ。空中・地上の敵を違う武器で攻撃する空間の概念を初めてもちこんだ『ゼビウス』。そのシリーズをすべて楽しめるお得なタイトルだ。

12 セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS

3D純愛格闘アクション

テレビの人気アニメが格闘ゲームとして登場



会 バンダイビジュアル
発 3月28日発売予定
価 6800円[税別]
M 未対応

'96年10月から放映されている人気アニメが早くもゲーム化。キャラクターの声は、テレビアニメと同じ声優が担当しているので、雰囲気を壊すことなくプレーできる。

フルポリゴンで描かれたキャラは、ボタンひとつで必殺技が繰り出せるなど、初心者でも十分楽しめる作りになっている。またダメージを受けると、怒りが"乙女回路"に溜まり、最大になると攻撃力が上がるのだ。この際、コマンド入力を決めれば、超必殺技で大逆転の可能性が出てくる。拳が大きくなるデカパンチや、飛行を可能とするバーニアといったパーツを選び、装着できるので、対戦相手によって装備を変更、違った戦術で戦うことが可能となっているのだ。

マスコットやポートレートなどが同梱された初回限定版も同時発売。価格は7800円[税別]。

13 ヘンリーエクスプローラーズ

アドベンチャーシューティング

迷宮を切り抜けて秘宝を手に入れろ!



会 コナミ
発 3月7日発売予定
価 予価5800円[税別]
他 ハイパーブラスター対応
M 未定

伝説の秘宝を求めて繰り広げられる大冒険。群がるモンスターたちを粉砕して進んでいく、ガンシューティングゲームだ。6つのステージ("迷いの森"、"邪心の遺跡"、"黄金の塔"、"古代の墓"、"死霊の洞窟"、"伝説の地底湖")のそれぞれにいくつかの分岐点があって、いろいろな展開が楽しめる。銃の種類は、"オートガン"、"ショットガン"、"ガトリングガン"、"グレネードガン"と多彩だ。登場するモンスターも、スケルトン、ゾンビ、ガーゴイル、半漁人、ミイラ男、ポルターガイストなど、とてもにぎやか。通常のコントローラーやマウスでもプレー可能だが、ハイパーブラスターでのプレーは、アーケード版の臨場感がそのまま味わえるぞ。2P同時協力プレーで戦慄の銃撃戦を戦い抜け! 撃って撃って撃ちまくるのだ!!

明日のゲーム業界を無造作に予想する

こらむっち

いきなり参る! 強力なキャラ人気を誇るタイトーの『サイキックフォース』の第2弾についての予想!

同じくタイトーのシューティング、『レイフォース』の第2弾が『レイストーム』だったところから、『サイキックフォース』の第2弾は『サイキックストーム』であるという絶対的に説得力のある予想が巷に氾濫。完全に予想でありリリースなんかカケラ程も存在しないが、すでにゲーマーの常識的予想となっておる模様。

話は変わるが編集部の有望な食料供給場所としてその存在意義を保っていたコンビニが、弁当のかわりに、というか弁当とは別売でゲームを販売しはじめてはや数カ月。なかなかいい感じみたいですな。で、コンビニといえばスクウェア。'97のリリース総数は全部で20という予想を適当にたてて問い合わせたところ「殺す気ですか」との御返答。でも12、3ぐらいあってもおかしくない。しかしこのぐらいの予想は子供でも可能という気がしてきた! ではこの記事はなんだ! なんだなんだいったい。こういうのを創刊号ならではの泡沫コーナーというのかもしれないぞ。そんな感じである。

(抱き合わせ販売が危惧されるソフト)



⬆弁当と抱き合わせ販売されるのでは、と予想したが、それはないような気もしてきた。ちなみにタイトルに意味はないぞ。

1997 NewSoft発売スケジュール

The Release Sche

2月発売予定

2/28	NBA Live97	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
2/28	NBAジャムエクストリーム	アクレイムジャパン	5800円
2/28	THE GREAT BATTLE Ⅵ	バンプレスト	5800円(予)
2/28	WORMS(ワームズ)	アイマックス	5800円
2/28	オリンピア・山佐 バーチャパチスロ・実戦美少女攻略法	マップジャパン	5800円(予)
2/28	クーロンズ・ゲート	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7800円
2/28	ザ マスターズファイター	シネマサプライ	5800円
2/28	スペースジャム	アクレイムジャパン	5800円
2/28	ソビエト ストライク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
2/28	ダービージョッキーR	アスミック	5800円
2/28	ナムコミュージアムVol. 5	ナムコ	5800円
2/28	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800円
2/28	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800円
2/28	マクロス デジタルミッション VF-X	バンダイビジュアル	6800円(予)
2/28	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800円(予)
2/28	ラスベガス・ドリーム2	イマジニア	5800円
2/28	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	5800円
2/28	三國無双	光栄	5800円
2/28	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO	6800円(予)
2/28	鈍色の攻防 32人の戦車長	シャングリ・ラ	6400円
2月下旬	FIGHTING NETWORK RINGS	ナグザット	5800円

3月発売予定

3/7	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800円(予)
3/14	Big Challenge Golf	バップ	6800円
3/14	シムタウン	イマジニア	5800円
3/14	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	6800円
3/14	ブシドーブレード	スクウェア	5800円
3/14	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	5800円(予)
3/14	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	リバーヒルソフト	6000円
3/14	爆裂ハンターそれぞれの思い……のわぁんちゃって	バンプレスト	5800円(予)
3/14	魔法少女プリティサミーPART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	6800円
3/19	DEEP SEA ADVENTURE一海底宮パンタラッサの謎一	タカラ	6800円
3/20	ロックマンバトル＆チェイス	カプコン	価格未定
3/20	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	コナミ	5800円(予)
3/20	三国志リターンズ	光栄	6800円
3/21	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	6800円(予)
3/21	スーパーロボットシューティング(DXセット)	バンプレスト	9800円(予)
3/21	タクティクス オウガ	アートディンク	5800円
3/27	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	コナミ	5800円(予)
3/27	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	コナミ	2800円(予)
3/28	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	5800円(予)
3/28	ドキドキプリティリーグ・CDドラマセレクション(初回限定)	エクシングエンタテイメント	6800円(予)
3/28	Max Racer	ピーディ	5800円(予)
3/28	ゼビウス3D/G+	ナムコ	5800円
3/28	甲子園Ⅴ	魔法	5800円
3/28	提督の決断Ⅲ	光栄	9800円
3/28	浪速の商人 振ってナンボのサイコロ人生	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5800円
3月中旬	Base Ball Navigator	エンジェル	5800円
3月中旬	ぼのぼーど	アミューズ	価格未定
3月下旬	BOYS BE…	講談社	5800円
3月下旬	MAD STALKER -FULL METAL FORCE	ファミリーソフト	5800円(予)
3月下旬	QueensRoad	エンジェル	6800円(予)
3月下旬	SDガンダムG CENTURY	バンダイ	6800円
3月下旬	サガ フロンティア	スクウェア	価格未定
3月下旬	シュレディンガーの猫	タカラ	5800円
3月下旬	ファンタステップ	ジャレコ	5800円
3月下旬	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800円
3月下旬	ロボトロンX	ソフトバンク	3800円
3月下旬	聖痕のジョカ〜光と闇の聖女王〜	タカラ	5800円
3月	Cross Romance(クロス・ロマンス)	日本物産	6800円
3月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	6800円
3月	Odo Odo Oddity	I・D・C メディアスタジオ	5800円(予)
3月	PGA TOUR97	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
3月	RESCUE 24Hours〜レスキュー24アワーズ〜	CSCメディアート	5800円(予)
3月	X2	カプコン	5800円
3月	アンドレッティレーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
3月	ウルティマアンダーワールド	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
3月	エリア51	ソフトバンク	5800円
3月	クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜	グラムス	5800円
3月	ザ・コンビニ〜あの町を占領せよ〜	ヒューマン	5800円
3月	サムライスピリッツ剣客指南パック	エス・エヌ・ケイ	5800円
3月	スーパーパンコレクション	カプコン	5800円
3月	スタンバイSay You!	ヒューマン	5800円(予)
3月	セイバーマリオネットJ〜BATTLE SABERS〜	バンダイビジュアル	6800円(予)
3月	セイバーマリオネットJ〜BATTLE SABERS〜(限定版)	バンダイビジュアル	7800円(予)
3月	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
3月	ラグナキュール	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5800円(予)
3月	リターンファイヤー	ソフトバンク	3800円
3月	超人学園ゴウカイザー	アーバン プラント	5800円
3月	同級生2	バンプレスト	6800円(予)
3月	同級生2EXTRABOX	バンプレスト	1万3800円(予)

4月発売予定

4/11	DISRUPTOR(ディスラプター)	インタープレイ	5800円
4/11	アンジェリーク Special2	光栄	7800円
4/11	アンジェリーク Special2 プレミアムBOX	光栄	9800円
4/11	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	光栄	6800円
4/11	ダークハンター〜㊤異次元学園〜	光栄	6800円
4/11	ランニング・ハイ	レックスエンターテインメント	5800円
4/11	雷電DX	セイブ開発	5800円
4/18	FEDA2〜ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン〜	YANOMAN GAMES	5800円(予)
4/18	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	5800円(予)
4/18	大冒険Deluxe〜遥かなる海〜	ソフトオフィス	5800円(予)
4/25	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	6800円
4/25	ガメラ2000	大映	5800円
4/25	キャロムショット ザ・3Dビリヤード	アジェンダ	価格未定
4/25	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	エス・エヌ・ケイ	6800円
4/25	レシプロヒート5000	エクシングエンタテイメント	5800円
4月下旬	FIGHTER'S IMPACT	タイトー	5800円
4月下旬	Palor!PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	5200円
4月	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	インプローレ	4800円
4月	PAL一神犬伝説一	東北新社	6800円
4月	インパクト レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
4月	グリッツ〜ザ ピラミッド アドベンチャー〜	三洋電気	5800円(予)
4月	クロウ	アクレイムジャパン	5800円
4月	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	5800円
4月	トレジャーギア	未来ソフト	5800円
4月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	6800円(予)
4月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	5800円
4月	ファイロ&クロード(仮)	BMGビクター	価格未定
4月	フォーミュラーサーカス	日本物産	5800円
4月	フォーメーションサッカー'97〜The road to France〜	ヒューマン	5800円(予)
4月	ボイスアイドルマニアックス プールバーストーリー	データイースト	6800円(予)
4月	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	3800円
4月	首都高バトルR	元気	価格未定
4月	新テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
4月	新世紀ヴァンゲイル	ユーメディア	価格未定
4月	水木しげるの妖怪戦鬼	ケイエスエス	5800円

5月発売予定

5/2	RIOT STARS	ヘクト	6800円
5/2	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	BMGビクター	価格未定
5/2	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	7800円(予)
5/2	スーパーブラックバスX	スターフィッシュデータ	5800円
5/16	ドラ! トラ! トラ!	ネクサスインターラクト	価格未定
5/23	がんばれ森川君2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円
5月	Gilty Gear	アークシステムワークス	5800円
5月	NFL クォーターバック'97	アクレイムジャパン	5800円
5月	テストドライブ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
5月	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
5月	ナスカーレーシング	シエラ・パイオニア	5800円(予)
5月	バウンダリーゲート	パック・イン・ソフト	5800円
5月	フェイド・トゥ・ブラック	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
5月	西暦1999〜ファラオの復活〜	BMGビクター	5800円

6月以降発売予定

6月下旬	10101(仮)	サンテックジャパン	価格未定
6月	LUCIFERD(ルシファード)〜世紀末への挑戦〜	ティー・イー・エヌ研究所	5800円(予)
6月	truereal fantasy	ドリームキューブ	価格未定
6月	狙われた街(仮)	ケーエージェー	価格未定
7月下旬	カルネージハート プラクティスエディション(仮)	アートディンク	4800円
7月下旬	熱砂の惑星	伊藤忠商事	価格未定
8月	RAPUNZEL(ラプンツェル)(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	価格未定
12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	価格未定

'97年発売予定

春	30in1 対戦でゴー!	ヴィジット	価格未定
春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	価格未定
春	CLOC!(仮)	メディアクエスト	価格未定
春	G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	イマジニア	価格未定
春	MELT 〜フューチャリングエディbyアイアン・メイデン〜	マップジャパン	価格未定
春	MLB Pennant Race	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
春	NFL GAME DAY	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
春	NHL FACE OFF	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
春	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800円(予)
春	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	5800円(予)
春	STRESSLESS LESSON 〜れすれす〜	マックスファイブ	4980円
春	THE CROW CITY OF ANGELS(仮)	アクレイムジャパン	5800円
春	TOBAL2	スクウェア	価格未定
春	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	5800円
春	ZERO DIVIDE2	ズーム	価格未定
春	イバラード(仮)	システムサコム	価格未定
春	エースコンバット2	ナムコ	価格未定

dule of NewSoft

春	エーベルージュ	タカラ	価格未定
春	エルフィンパラダイス	アスク講談社	6800円
春	オープンアイス(仮)	ソフトバンク	3800円
春	グランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス	価格未定
春	ゲーム天国	ジャレコ	価格未定
春	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	光栄	6800円
春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	エス・エヌ・ケイ	価格未定
春	スノークイーン	東北新社	4800円
春	ダークハンター～㊦妖魔の森～	光栄	6800円
春	ダービースタリオン	アスキー	価格未定
春	タイムクライシス(仮)+E218	ナムコ	価格未定
春	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	6800円(予)
春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	価格未定
春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	価格未定
春	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	価格未定
春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	価格未定
春	ブリガンダイン ー幻想大陸戦記ー(仮)	イースリースタッフ	価格未定
春	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	カルチャーブレーン	価格未定
春	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
春	ボイスファンタジア	アスク講談社	価格未定
春	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定
春	ボディバイオニクスー驚異の小宇宙 人体ー(仮)	メディアクエスト	5800円
春	マーブル・スーパーヒーローズ	カプコン	価格未定
春	マジック・ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	5800円
春	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～	ガスト	価格未定
春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800円
春	メタルエンジェル3(仮)	パック・イン・ソフト	6300円(予)
春	メタルスラッグ	エス・エヌ・ケイ	価格未定
春	メルティランサー2	イマジニア	価格未定
春	モンスターファーム	テクモ	価格未定
春	ラーマ(仮)	ソフトバンク	6800円(予)
春	雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD(仮)	マイクロネット	価格未定
春	英雄志願ーGal Act Heroismー	マイクロキャビン	6800円(予)
春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	価格未定
春	覚悟のススメ(仮)	トミー	価格未定
春	棋太平	エス・ピー・エス	価格未定
春	聖刻1092操兵伝	ユタカ	5800円
春	聖刻1092操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	ユタカ	9800円
春	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	価格未定
春	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ	価格未定
春	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
春	魔法都市エルピス	バンプレスト	価格未定
春	夢・色いろ	フェザード	5800円
春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5800円
夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	5800円(予)
夏	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	6800円(予)
夏	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	6800円(予)
夏	The Sequel to MYST RIVEN	サンソフト	価格未定
夏	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	5800円(予)
夏	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	価格未定
夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	4800円(予)
夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	5800円
夏	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1～虹色の青春～	コナミ	価格未定
夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	価格未定
夏	バイオハザード2	カプコン	価格未定
夏	はじめの一歩	講談社	5800円
夏	メタルトレッド	バンダイビジュアル	5800円
夏	個人教授 La Leçon Particulière	毎日コミュニケーションズ	価格未定
夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	価格未定
夏	爆走兄弟レッツ&ゴーWGPハイパーヒート	ジャレコ	価格未定
秋	修羅の門	講談社	5800円
冬	戦闘国家ー改ーIMPROVED	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'97年	…いる!	タカラ	価格未定
'97年	BALL BLAZER(ボールブレイザー)	ビーピーエス	5800円(予)
'97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	5800円
'97年	HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー)	ビーピーエス	5800円(予)
'97年	Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定
'97年	KING OF GAMES(仮)	クレフ	価格未定
'97年	あかずの間	ヴィジット	5800円
'97年	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定
'97年	ガンバレット(仮)	ナムコ	価格未定
'97年	くるみミラクル	バンプレスト	5800円(予)
'97年	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	価格未定
'97年	ゼロヨンチャンプDooZy-J	メディアリング	価格未定
'97年	ツインビーRPG	コナミ	価格未定
'97年	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定
'97年	ツタンカーメンの遺言(仮)	ウィザード	価格未定
'97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	価格未定
'97年	ひとつや ふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	システムサコム	5800円(予)
'97年	フォトジェニック	サンソフト	価格未定
'97年	ホタル	パイオニアLDC	価格未定
'97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピューターエンターテインメント	5800円
'97年	メタルギア ソリッド	コナミ	価格未定
'97年	メックウォリア2	アクティビジョン・ジャパン	価格未定
'97年	リンダキューブアゲイン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	5800円(予)
'97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	価格未定
'97年	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	サンソフト	6800円(予)
'97年	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	5800円(予)

発売日未定

未定	タイブレーク	バディ	価格未定
未定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定
未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定
未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	6800円(予)
未定	Cat The Ripper	トンキンハウス	5800円
未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	FENSER	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定
未定	JTCC全日本津ツーリングカー選手権	ビーピーエス	価格未定
未定	Jump KID(仮)	NEW	価格未定
未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	価格未定
未定	Nap・Nap	ゲンテック	価格未定
未定	NOël(ノエル)2(仮)	パイオニアLDC	価格未定
未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	RAYMAN2(仮)	UBIソフト	価格未定
未定	RPGツクール3	アスキー	価格未定
未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	6800円
未定	The Last Express	ソフトバンク	価格未定
未定	TILK～青い海から来た少女～	テイジイエル	5800円
未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円(予)
未定	ZAP! SNOWBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800円
未定	アウトライブZERO	サンソフト	価格未定
未定	アクチャーゴルフ	ナグザット	5800円
未定	アドヴァンスドV.G.2	テイチク	価格未定
未定	アルナムの翼ー焼塵の空の彼方へー	ライトスタッフ	5800円
未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	5800円
未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	3800円
未定	ウキウキ釣り天国(仮)	テイチク	価格未定
未定	ウルトラ万馬券	カルチャーブレーン	価格未定
未定	エアーコマンダー	バンプレスト	5800円(予)
未定	えこのKIDS	テイジイエル	5800円
未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	価格未定
未定	オメガブースト	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	クライムクラッカーズ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGビクター	価格未定
未定	ザウバー	スクウェア	価格未定
未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定
未定	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode1「月の神殿」	カプコン	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode2「死闘! ワイリーナンバーズ」	カプコン	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode3「最後の闘い!!」	カプコン	価格未定
未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	価格未定
未定	スパイダー(仮)	BMGビクター	価格未定
未定	スワッグマン	ビクターソフト	価格未定
未定	ディレクター	トンキンハウス	価格未定
未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	価格未定
未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	価格未定
未定	ナノテックウォーリアー	ヴァージンインタラクティブ	5800円(予)
未定	バーチャルリモコン(ヘリポートⅠ)	スリーディ	価格未定
未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定
未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5800円
未定	ハエ男のスターツアー(仮)	ピーディ	価格未定
未定	パチンコ倶楽部	I.S.C.	価格未定
未定	バトルバグス	バンタン電脳工場	5800円(予)
未定	パロウォーズ	コナミ	5800円(予)
未定	ファーランドストーリー	テイジイエル	価格未定
未定	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	価格未定
未定	ベトラム	ソフトバンク	価格未定
未定	マイホームドリーム(仮)	ビクターソフト	価格未定
未定	ミッドナイトラン～ロードファイター2～	コナミ	5800円(予)
未定	もってけたまご	ナグザット	価格未定
未定	モンスターコレクション(仮)	トンキンハウス	価格未定
未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	6800円(予)
未定	ロックマンX4	カプコン	価格未定
未定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM-X	5800円
未定	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	囲碁	アスキー	6800円
未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	価格未定
未定	実況パワフルプロ野球'97	コナミ	5800円(予)
未定	銃夢(仮)	バンプレスト	価格未定
未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	5800円(予)
未定	神随・碁仙人	J・ウイング	8900円
未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	価格未定
未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	価格未定

TOP 10 in the U.S

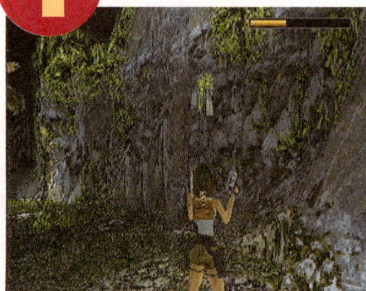
PlayStation Top 10 Chart 97/1 version

洋ゲーRANKING

日本国外、いや正確にはアメリカでのヒットチャートをお届けするのだ。日本では売られていないソフトがランクインしたりするので、チェックしておいて損はないぞ。 ***Now Let's Get It Started!!***

1 TOMB RAIDER

action
Core Design



日本でも2月14日に発売されたばかり。主人公レイラのアクションの豊富さにはビックリ。これがヒットしている主な要因なのだ。

2 TWISTED METAL 2

driving
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



ジャンルはドライビングといっても、相手を蹴散らし破壊するのが目的だ。なんとも豪快なところが洋ゲーらしく、気持ちがよい。

3 NBA Live'97

sport
EA SPORTS



アメリカと言えば、やはりバスケ。その頂点を極めるかというほど支持の高い1本。細かい演出も数多く用意されていて、ファンは特に注目だぞ。

4 SUIKODEN

RPG
Konami

日本でもベスト版が発売されている人気のRPG。革命軍のリーダーとして同志を集め、勢力を伸ばして天下統一をめざすのだ。

5 KING'S FIELD 2

RPG
ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE

実は日本でいうキングスフィールドⅢのことを指しているのだ。3Dダンジョンが好きな方々に支持を得て、5番手をゲット。

6 MADDEN NFL97

sport
EA SPORTS

こちらも固定ファンを持っている1本。視点が幾つも切り替えられるので、たまには違った視点でやると雰囲気が変わっていいかも。

7 ANDRETTI RACING

driving
EA SPORTS

マイケル・アンドレッティが監修したレースゲーム。アメリカではインディの人気がF-1のそれを上回っているため、7位にランクイン。

8 Tekken 2

fighting
NAMCO

言わずと知れた鉄拳2。格闘ゲームの人気が日本ほどではないにもかかわらず、堂々のトップ10入りは質の高さを示しているのだろう。

9 Legacy of Kain

RPG
ACTIVISION

日本では3月発売予定。復讐のため吸血鬼になった主人公は、ダンジョンの仕掛けを解きながらも、生き血を求めてしまう。

10 Area 51

shooting(gun)
Williams

臨場感バツグンのガンシューティング。日本では3月に発売を予定。テンポがよく初心者でも十分楽しめる。ふたり同時プレー可能。

松下アツシの米国Hot!事情



どーも、こんちわ、はじめまして。ワタクシ、アスキーのアメリカ支局で仕事をしてます、松下アツシと申します。今号からここのコラムで、アメリカでのプレイステーションのトレンドやらなんやらを連載させていただきます。よろしくお願いしますねん(急にナマってるよ)。

では、まず手始めにアメリカでのコンシューマー市場の話から始めましょ。ここアメリカで、もっともクールなコンシューマー機は、我らがプレイステーションなのだ。ナゼか？　多くの人はゲームのバラエティー、タイトル数ともに豊富であることをその理由に挙げた。格闘からパズル、シミュレーションにいたるまで、多くのソフトが偏ることなく発売されていて、幅広いユーザーが選んで遊べるというのが勝因みたい。サードパーティーのディベロッパーがたくさんついているプレイステーションならではってことだね。

また、プレイステーションが人気な理由のひとつにスポーツゲームの充実がある。エレクトロニック・アーツを代表として、野球、バスケ、アメフト、ホッケーなどのスポーツタイトルの最新版が、毎年発売され続けている。今号でもそうだけど、必ずスポーツものがランクインしているのが特徴かな。国民性が出てる感じ。

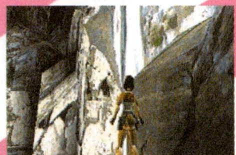
TOMB RAIDER

これこそ真のアドベンチャーだ

プレーヤーは主人公レイラを自在に操り、3大遺跡の莫大なお宝を捜し求めるのだ。プレーヤーは様々なトラップを解きつつ、襲いかかる敵を倒して進まなくてはならない。敵はすべて狂暴で、コウモリから熊、恐竜とバラエティーに富んでいる。

プレーヤーは、美しいグラフィックと巧みなカメラワークにより、まるで自分が本当に冒険しているかのような錯覚を覚え、物語に吸い込まれていってしまう。

各ステージには、隠し部屋が設定されている。ステージクリア後に、結果報告が表示されるので、いくつシークレットを探し出せたか、チェックしてみるといいだろう。



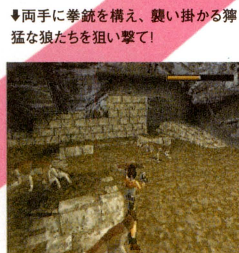


⬆左側の写真に滝がある。その滝壷に潜り、下から滝口の方を眺めやったものが右側の写真。水の表現が見事だぞ。



⬅恐竜の攻撃を受けると、体力ゲージが満タンでも、一瞬でゲームオーバーになってしまうから、特に気をつけろ。

⬇両手に拳銃を構え、襲い掛かる獰猛な狼たちを狙い撃て!





TWISTED METAL 2

同時プレイが熱い!!

ルールは単純明快。プレーヤーは体当たりやマシンガン、拾ったアイテムなどを駆使して、対戦相手の乗り物をブッ壊すのだ。プレーヤーはバイクからF−1、ダンプカー、さらに装甲車まで、12車種から選べるぞ。





⬅攻撃方法はアイテムのほかに、マシンガンとハードな体当たり。



⬅各車がスペシャル武器を持っている。使いどころが重要だぞ。

NBA Live'97

NBAの選手の動きをリアルに表現

ルーキーたちを含む計300人以上のNBA選手が実名で登場。モーションキャプチャーされたポリゴン選手が華麗な技を披露する。簡単な操作で、豪快なプレーを決められるので、初心者でも十分楽しめるぞ。



⬇ディフェンスを超えて、豪快にダンクを決める!!





➡この人誰かわかりますよね。そう、やんちゃ坊主です。

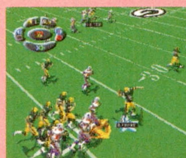


今月の注目株

MADDEN NFL97

毎年リニューアルされるアメフトの定番ソフト。100を超す過去現在に渡る実在のチームに31のスタジアム、500以上のプレーと生半可ではない。視点も全部で8種類のなかから、随時変更が可能だ。リプレー機能も充実しているぞ。

特筆すべき点は、細かいアクションができることだ。タックルの直撃を避けるためにスピンしたり、届かないボールに対して、ジャンプしてパスをインターセプトしたりと多彩だ。迫り来るディフェンスのタックルを避けつつ、迅速で正確なパスを投げるのだ。





リプレーもOK!!

協力店/Digital Stuff (San Mateo店:415-570-2293)、Electronic Boutique (San Bruno店:415-794-0944)

エンタテインメント

様々な専門分野に期待！年

21世紀まであと3年。1997年は新
エンタテインメントの世界は、映画、ゲーム、テーマパ

エニックスは人間の想像するもので
作りたいという欲求とそれを
あなたの考えているエンタテインメントを実現

ゲームデザイナー、コンピューターグラフ
テレビ制作、ラジオ制作、広告制作、漫

本当にエンタテインメントを作りたい、その実現

■応募資格

1. ゲームやエンタテインメント制作経験のある会社。
2. ゲームやエンタテインメント制作経験のあるチーム。
3. ゲームやエンタテインメント制作経験のある個人の方。
4. ゲームやエンタテインメント制作に興味のあるCG、映像、プログラム、イラストレーション、音楽、映画制作、広告制作といった専門分野の会社やチーム、個人の方。
5. その他、ゲームを作ってみたいとお考えで、専門分野の知識と技術に優れ、その分野の経験を生かした具体的な企画をお持ちの方。ネットワーク環境整備に精通していらっしゃる方。

■応募方法

ご応募頂く際には、以下の書類を下記の住所迄ご送付下さい。
また、ご応募頂いた方の個人的な情報や具体的な企画につきましては、秘密は絶対厳守致します。その場合の連絡先、問い合わせ時間等につきましては、必ずご指定下さい。

1. 会社、チーム、個人の履歴書のような自己紹介文章。
2. 過去に制作された作品や実績の資料。
3. 今後制作を希望されている企画書や説明資料。但し、応募される方が全ての権利を保有し、未発表のものに限ります。
4. 自信を持って担当できる専門分野（グラフィック、プログラム、実績等）のプレゼンテーション資料。

クリエイター大募集！

齢不問！しかもハード不問！

「エンタテインメント元年」となり、
等を飛び越えた、NEXT GENERATIONに入ります。

不可能な物は無いと信じています。
できる可能性があるならば
下さい。職業や年齢、ハードの別は問いません。

カー、プログラマー、映像作家、映画監督、
、作曲家、声優、探険家、研究家、etc...

かって邁進できる専門家をお待ちしております。

■選考方法

ご送付いただきました応募書類を参考に検討させていただき、後日ご連絡をさせていただきます。その際、当社において今後是非展開してみたいと思う企画をお持ち頂いた方々には、一度ご来社頂き、面談と企画書にて最終判断をさせて頂きます。企画書が採用されました会社、チームの方とは正式にプロジェクト契約を結ばせて頂きます。また、開発機材の貸与等の金銭的、環境的なフォローをさせて頂き、必要に応じて、チームや個人の会社組織化へのお手伝いも含めた、万全の制作環境をご提供いたします。

■資料送付先

株式会社エニックス　〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8
お問い合わせ：TEL.03-5352-6421（土日・祝祭日を除く）担当：二見・小林

■エニックス社員テクニカルサポートも同時募集

テクニカルなプログラム技術や開発機材に精通し、制作環境やネットワーク構築が可能な、ネットワークオペレートを含む、テクニカルサポートスタッフをエニックス社員として募集しています。

［職　種］テクニカルサポート
［給　与］当社規定による
［勤務地］東京都渋谷区（最寄り駅 京王新線 初台）
［応募資格］28歳から35歳まで、プログラム、開発機材、ネットワーク環境整備に精通していらっしゃる方
［応募方法］履歴書、職務経歴上記宛先まで送付下さい



株式会社 エニックス



登場モンスター200種類以上！


アークエンジェル


ウォートロール


エフリート


ガーゴイル


キメラ


グリフォン


グレートワーム


ゴーレム


コカトリス


ジン


スケルトン


スピリット


スプライト


ゾンビ


ダークエルフ

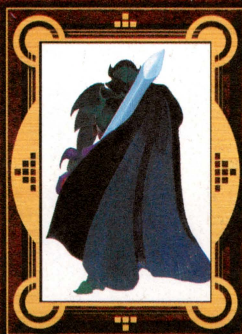

タイタン

シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
好評発売中

ASMIK

株式会社アスミック　ソフトウェア事業部
〒162　東京都新宿区揚場町1-21
Phone:03-3235-5992　Fax:03-3235-6498
テレホン情報：03-3235-5902


デーモンロード


デスナイト


ドレーク


ナーガ


バーサーカー


バシリスク


ヒドラ


ペガサス


ベヒーモス


マンティコア


ミノタウル


ヘルハウンド


リザードマン

魔術の系譜 CIVIZARD シヴィザード


ワーウルフ

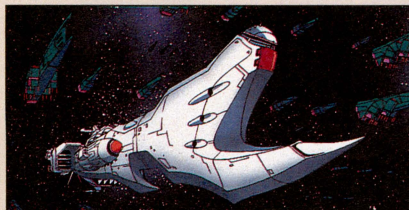

ワイバーン

イメージイラストですので実際のゲーム画面とは多少異なります

キャラクターデザイン
美樹本晴彦



メカデザイン
松本零士



■アドベンチャーシーンは、豪華声優陣によるフルボイスにパワーアップ。

【CAST】	國府田マリ子	林延年
緑川光	根谷美智子	堀内賢雄
椎名へきる	森川智之	深見梨加 他

■3Dポリゴンによる大迫力の艦隊戦には、新システムR・C・M（ランダムチットムーブ）を導入。



■文化放送「浅田葉子のグラムス レディオナイト」にて、ラジオドラマ「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」好評ON AIR中!!（毎週水曜日PM9:00～）

■クォヴァディス サウンドファイル、wea japanより4月10日発売決定!

■「クォヴァディス」ドラマCD（全6巻）、好評発売中!!



1997.4.18 ON SALE

¥5,800（税別）

時は、二度と戻らない・・・

QUOVADIS
クォヴァディス
イベルカーツ戦役



GLAMS,INC.

ASCII

TECH BOOKS

パソコン＆ゲームを笑いで語る超強力エッセイ

スタパミン

ログイン『スタパ式TURBO』、EYE・COM『林檎番長 出たとこ勝負』等で大活躍中というか大暴走中の
スタパ齋藤が贈る、パソコン初心者＆中級者＆上級者＆マニア全員必見必読のエッセイ全23編!!

好評発売中!!

著 スタパ齋藤
定価1,400円

服用すればたちまちアナタも○×△□!?

ひとツブ300メガバイト!?

消費税アップにも効果てきめん!?

ウイルスもこれで撃退!?

富山産(ウソ)

有効成分表

やなゲーム
JAROにいうぞ！
秋葉原人のやり方
パソコン雑誌攻略法について
安全で安心なデータ運用について
雑誌編集部の虚像と現実について
免責に於ける架空的陳述について
混沌の世界から生まれる秩序（記事編）
パソコン漫画製作についての考察
ハードウェアなどの正しい買い方について(1)
ハードウェアなどの正しい買い方について(2)
耳に残る音楽について
編集長について
壁紙について
はたらくおじさんのいちにち
夜中の電子掲示板について
計算機で作る年賀状について
さらなるオタクを目ざして(1)
さらなるオタクを目ざして(2)
さらなるオタクを目ざして(3)
壁紙でコンピューターを守れ!
パソコンユーザーたちの食生活について
広告のキャッチコピーについて

このほか、TECH BOOKS最新の超極秘成分を配合！

●表示定価は消費税込みです。●本製品は、書店及び書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先：株式会社ダイレクト　電話03-5351-8202　http://www.ascii.co.jp/direct/

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話（03）5351-8194 株式会社アスキー
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ゲームには、ルールがあります。ソフトウェアには、著作権があります。

不正プレーには、レッドカード!!

ゲームソフトは、知的創作物を守る法律「著作権法」により、創った人に無断でコピーすることが禁止されています。だから、友達とゲームソフトのコピーをやりとりすることも、コピーしたディスクを残してオリジナルを売ってしまうことも、みんな法律違反です。なぜならば、知的創作者の権利がきちんと守られてはじめて、よりよいソフトウェア創りができるからなのです。ゲームファンのあなたも、著作権を守るサポーターになってください。



SAVE OUR COPYRIGHTS!
ACCS

ソフトウェアの著作権に関する御相談、違法コピー等を見つけたら

社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
〒112 東京都文京区大塚5-40-18 友成フォーサイトビル5F
著作権ホットライン TEL.03-5976-5178 FAX.03-5976-5177



《会員会社一覧》

正会員

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈱I. S. C.
㈱アイ・エル・シー
㈱アイシーエム
㈱アシスト
㈱アスキー
アダプテックジャパン㈱
㈲アテナ・リサーチ
アドビシステムズ㈱
㈱アドミラルシステム
㈱イージーシステム
イマジニア㈱
㈱インターコム
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱内田洋行
ウッドランド㈱
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
㈱エーエムティーサヴァン
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
エデュカ㈱
エデュテイメントソフトウェア㈲
㈱エニックス
㈱M&S
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱エンデバーズ
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
応研㈱
㈱大塚商会
カテナ㈱
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ガスト
キヤノン㈱
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
クオリティ㈱
クラフト㈱
㈱呉ソフトウェア工房
グラムス㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスピー
㈱建設システム
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コデュー・コンピュータ
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈲サイバーヘッド
サイバネットシステム㈱
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウエア㈱
㈱CSK
㈱志学社
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱シマンテック
㈱シャノアール
新開CAIシステム㈱
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンクプラン
㈲新興建築サービス
㈱新進商会
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェード
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
上新電機㈱
㈱スクウェア
㈱スタークラフト
㈱スティング
スペクトラムホロバイトジャパン㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトヴィジョン
ターミナル・アプリケーションズ㈱
㈱タイワ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダイナラブジャパン㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱ディーバ
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
東京書籍㈱
東宝㈱
徳間書店インターメディア㈱
ニフティ㈱
日本オラクル㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
㈱日本ビジネスデータープロセシングセンター
日本ファルコム㈱
㈱日本フォト・リサーチ・センター
日本マイコン販売㈱
任天堂㈱
㈱ネクサスインターラクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
パーソナルメディア㈱
パイオニアLDC㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
㈱日立ハイソフト
㈱ビーイング
㈱ビーピーエス
㈱ビックバン
㈱ビレッジセンター
ビング㈱
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
富士ソフトウエア㈱
㈱ブレインテック
ヘアドクター発毛科学研究所
ボーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロビジョン
㈱マクロスジャパン
㈱まつもと
緑電子㈱
㈱ミルキーウェイ
メガソフト㈱
㈱モーリン
ユニオンリサーチ㈱
ユニバーサル販売㈱
㈱四次元
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リクルート
㈱理経
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

賛助会員

アールアールドネリージャパン㈱
アップルコンピュータ㈱
イーディーコントライブ㈱
㈱エクシング
㈱NTTデータ経営研究所
オリックス・レンテック㈱
㈱建築データネット
㈱コンピュータ・ニュース社
㈱三昌堂
㈲システム・サイト
㈱ソフトウェアジャパン
㈱ソフトクリエイト
ソフトバンク㈱
東京電化㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
大島総合法律事務所
樫八重総合法律事務所
島村法律事務所
尚和法律事務所
染井・前田法律事務所
古谷国際特許事務所
松村信夫法律事務所
顧問弁護士　森本紘章
顧問弁護士　宮下佳之

〈95.10月現在〉

ac 人と人とを結ぶ、思いやり 公共広告機構

いじめ、カッコ悪い。

若いんだし、別にカタにはまることはないし、
カッコつけて生きたっていいと思う。オレもそうでした。ただ、いじめは、最低だ、恥ずかしい。
そのことで、だれかが困ったり、悩んだりしても、
気づかないふりをする。やっぱり、それってカッコ悪いぜ。

プロサッカー選手 前園真聖

㈳公共広告機構は、広告を通じて住みよい社会づくりに奉仕しようという、会員のご支援により活動している非営利団体です。◎この広告についてのご意見・ご感想をご覧の雑誌名をご記入のうえ、お寄せください。◎ご希望の方に、当機構の案内パンフレットをお送りします(切手190円同封)。 北海道事務局／〒060 札幌市中央区北大通西5-11-1 ☎(011)214-5115 東北事務局／〒980 仙台市青葉区五橋1-2-28(河北新報社内) ☎(022)211-1324 東京事務局／〒104 東京都中央区築地1-9-9(細川ビル) ☎(03)5551-5195 名古屋事務局／〒461 名古屋市東区東桜1-2-14 ☎(052)951-4158 大阪事務局／〒550 大阪市西区靱本町1-6-6 ☎(06)443-2404 九州事務局／〒810 福岡市中央区赤坂1-16-10 ☎(092)713-2558 沖縄事務局／〒900 那覇市久茂地3-21-1(國場ビル8F) ☎(098)862-6144 ◎インターネットホームページ＝http://www.inter.co.jp/ac/

武士道を極めろ

特集1

BUSHIDO BLADE PARFECT MANUALS

今後の対戦格闘の新たな方向性を示す『ブシドーブレード』。そのリアルな"闘いの思想"はいままでの対戦格闘にはない新鮮な感覚をプレーヤーに与えてくれるはずだ。特集1は、このゲームの本質に鋭く迫りつつ、さらに体験版を利用して発売前にも関わらずある程度まで"極めて"しまおうというたいへん図々しい企画となっておる！　ではよろしく参る。

体験版緊急収録!!



ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE™

◎スクウェア　格闘　3月14日発売予定　5800円[税別]

システムを極める

MASTER THE SYSTEM

ゲームシステムがわからぬのでは話にならぬ。まずはシステムの全体像を予習し、イメージトレーニングをしていただけると師匠としてはたいへん感激。さっさと体験版を試すのは邪道で候。





一撃必殺！ それが掟の対戦格闘!!

先に確認しておく。『ブシドーブレード』は武器使用タイプの格闘ゲームだ。わかっておると思うが一応。

ただし、巷にあふれるその手のゲームとはチト違う。違わないと発売する理由がないので当然という気もしないでもないが、とりあえず違う部分をサクッと述べると3つある。

まず"一撃必殺"が可能。次に、キャラが"ケガ"をする。最後に"どこにでも行ける"。で、この3ポイントが異常にスゴイため、このゲームはたいへんスゴイゲームとなった。

具体的に述べてみよう。まず、たんなる通常攻撃でも、当たりどころがいいと相手は即死。悲しい程に一瞬。刃物使用の真剣勝負だからあたり前だが、いままでそういう格闘ゲームがなかったのだから斬新だ。

ただし、"一撃必殺"だけのゲームという訳ではない。ここがこのゲームのおいしいトコロ。当たりどころがヘボだと、キャラが"ケガ"をするのだ。だから現実の決闘を彷彿とさせる双方ボロボロの泥仕合を演じたりする。おまけに"どこにでも行ける"から逃げてもよい。逃げ放題。"闘い"に対する恐るべき自由度。結果としてこのゲーム、どうやって"勝つ"かにこだわりたくなってくる。闘い方は人それぞれだが、一撃必殺。美しく勝つ！ なーんて、闘いの美学を追求したくなるゲームなのだ。



画面で見切るブシドーブレードのシステム

右の写真を見ていただこう。これが対戦時の画面となっておる。まあ、大抵のゲームは画面を見るとどんなゲームか見切れると昔の人は申したり申さなかったりしたものであるが、『ブシドーブレード』もまた然り。これから武士道を極めようという人はまず画面を見切らねばならぬのだ。

まず桜が見えますな。段差もございますな。武士らしき人物がふたり。下の方は足をついているようですなぁ。かなりヤラれて弱まっておる。可哀相ですなぁ。と、感情移入するのもよいのだが、ここから得られる最大の情報は画面の奥。遠くの方が暗くて見えんという点だったりする。

この場所は体験版にも入っているフィールドで、"桜馬場"という名の場所なのだが、あまりに広すぎてフィールドの全体像を見ることができぬという……。そんな有り様。画面すら奥の深～いゲームなのですな。

武士に体力ゲージは無用

近頃の武士はちゃんとケガをするので、体力を表示するゲージなんて甘いモノは存在しない。

だからタイムゲージも無用

命の駆け引きをする真剣勝負に制限時間など不必要。瞬殺。長丁場。いかようにも。

地形は複雑

闘いの場となるフィールドの地形はまことに複雑だ。特に実際に遊ぶときは障害物(壁・木など)に要注意。攻撃中に剣が触れれば弾かれる。その際に斬られても知らんよ。

障害物を見切れ

青竹



竹は斬れる。後ろにいる相手ごと斬るなどというしゃれた真似もしてみたい。

木



相手の構えが右か左かを見、それに応じて障害物を横に置き闘うといった戦略も可能だ。

地形には落とし穴も……

段差もある!!

段差は闘いの要となる場所だ。2メーター以内の段差は登ることができるが、登っている時はスキが大きいので、注意が必要だ。キャラによっても登る速さは違うぞ。

登ってもいいし、



確実に上に行きたければコレ。ただし、ジャンプより時間がかかるのが問題。

ジャンプもOK!!



ジャンプで登ればす速く登れるが、失敗の可能性もある。失敗=非常に不利。

生殺しは家名の恥なり!!

ダメージのより細かい話。敵から受けた攻撃は、"深い攻撃"と"浅い攻撃"のふたつに分けられる。"強い"は、体の部位により即死もしくはその部位が使用不能になり、"弱い"場合はどこに当たっても"体の動きが鈍る"といった形で表現される。動きの鈍り具合はどんどん蓄積されていくので、数を受ければもうボロボロ。これで立ち上がれない状態にでもなったら、かなりツライ。

←深い攻撃→

頭・胸



即死

足



膝をついてしまい立てない。

腕



片手で闘う。振りが遅くなる。

浅い攻撃



動きが鈍る。どんどん鈍る。

STORY MODE

ストーリー・モード

『ブシドーブレード』に用意されるモードはふたつ。ストーリー・モードは、ひとりで遊ぶためのモードだ。プレーヤーが操るキャラを、COMの操るキャラが追跡するといった展開で進行する。右にあるワールド（フィールドの集合体）のすべてを使って闘うのだが、フィールド間の移動は完全に自由。だからプレーヤーはこの広大な空間をひたすら追い掛け回されつつ闘うことになる。脱出劇なのだ。

天守閣を目ざして走りまくれ！

城跡ワールド（陰陽の迷ひ城）

各フィールド

色分けされた4つだけではなく、マップ全体がフィールドの集合体。おそらく東京ドームに換算して3つぶん。適当ですが。

逃げながら闘わねばならぬ

RUNAWAY!



⬆プレーヤーキャラの中年武士空蝉。逃げる逃げる。早い。



⬆COM学生武士辰美。真面目に追う。

⬇武士らしく堂々と闘うべきだが、やめとく。



➡多少ピンチ。助けていただきたい心境。



⬇「あっしにゃあ、言い訳なんぞござんせん」ですな。気分は木枯らし紋次郎。ひどい人ね❤





⬅と、思わせといてズギャ。学生即死。

ここからスタート!!

八尋の通り

ストーリーモード（1Pモード）のゲームスタート地点。やたらと細長い回廊状の場所だ。この場所から、走りに走って天守閣を目ざして逃げまくるのだ。



⬆ストーリーモードでは季節は冬になる。通路のような場所だ。

STORY

ある地に鳴鏡館なる道場がある。500年以上の昔からこの現在に至るまで、綿々と続く歴史ある道場だ。だが、この由緒ある道場、実は裏の顔を持っていた。"陰"と呼ばれる暗殺組織がそれだ。プレーヤーは、なんらかの理由でこの暗殺組織から"抜けた"ため、追われる身となる。追手はかつての仲間。知る者同士が剣を交える、修羅の闘いがいま始まる。

服装も対戦とは違うのだ!



普段着の武士

彼らも普段は立派な現代人。それなりの格好をしてほしいが、やはり武士。



本気の武士

"陰"の仕事（ストーリー・モード）の時。さらに強まった姿形。武士というより忍者。でもオシャレなり。

BATTLE MODE

対戦モード

対戦モードは、ありていに言ってしまうとふたり用ゲームモード。用意された8つのフィールドのなかからひとつを選択。その空間内で1対1で闘っていただく。ちなみに8つのフィールドとは、上の城跡ワールドから6つ。それ以外にヘリポート（スクウェアの本社がある某ビル屋上といわれる）が予定されている。

ストーリーモードではフィールドの季節は冬に設定されているが、対戦モードでの設定は春や夏。同じ場所でも風情の違う雰囲気で闘ってね！　という心配りといえますな。

使用できるキャラは次ページに紹介している6人。武器は8種類のなかから選ぶ。同じ武器での対戦は可能だが、同キャラ対戦はできない。できんと言ったらできんのである。



対戦モードではフィールド移動不可！

対戦モードは単独フィールドで闘う。たとえばストーリー・モードでは上の写真の扉は開いているが、対戦では閉まっておる。絶対開かん。絶対だ。

武士でござるよ

怪しいミニゲームのお話

怪しいミニゲーム。いいですよねぇ。こういうゲームのミニゲームですから、殺戮とかマーダーとか、同じですがそんな感じのチャンバラチックなものが予想されます。また想像を絶する視点で闘うモードとか、発売を心待ちとする我々としては予想してみたりもするわけですな。だけどこういうことを最初に思い付くのは開発者。ところが発売までの時間制限が厳しくて普通実現不可だったりする。もちろん時間があれば用意したいのが人情ですな。人情。ところでこのゲーム、発売延期してますな。

技と武器を極める

MASTER THE ITEM & THE TECHNIC

『ブシドーブレード』の技と武器選択のシステムは、いささか普通ではない。
技が武器に依存される、という毛色の変わったものだからだ。
発想の逆転ですな。この技と武器。極めるに足るもの也。



すべての技はキャラではなく、武器で決まる

技はキャラごと設定される。というのは対戦格闘ゲームの常識。仮に武器を変えられたとしても動きは同じ。そんなイメージがある。ところがこのゲームの場合は同じキャラでも、どの武器を選択したかで、技はもちろん構え、動きまで、すべてが変化する。プレーヤーはまず、武器ごとの特徴を捉えることから始めなければならぬ。

武士でござるよ
サブウェポンとその秘密

サブウェポンとは簡単にいうと"投げるための武器"。メインの武器は自由に選択できるのに比べて、サブウェポンはキャラごとにはじめから決まっている。携帯数もまちまち。投げられた後は地面に落ちるので、拾うこともできる。他人のものでも使用可能。無断使用可。

組み合わせの妙を知れ!! 蛍火+セイヨーツルギの場合

技が武器で決まるなら、キャラには何の意味もない? と、思ってしまうのはもちろん間違い。キャラにもそれぞれ独自の特徴がある。キャラと武器の組み合わせによって、独特の固有技や動きが用意されているのだ。キャラが6人、武器8つ、6×8=48の怪しい秘密があるってワケなのだな。


+



なんかスゴイ動き~! ||



たとえば、蛍火に軽い片手武器を持たせると、やたら動きが良くなって超元気。側転までしちゃったりする。こうしてどの組み合わせが良いか、試してみるのもおもしろい。

同じキャラでも、武器により動きも構えも違う。(たとえば御門の場合)



セイヨーツルギ
軽いため、やたらと素早くなれる武器。ネズミ並み。これは上段の構え。



薙刀
同じく上段の構え。操作上は同じでも、ポーズだけでこれほど違う。



野太刀
上段。多少重そうな印象だ。手に余る武器は扱いにくいため、動きが鈍るぞ。



レイピア
武士とは思えぬ構えと動き。対戦相手も同じだとフェンシングの試合状態。

キャラも極める

MASTER THE CHARACTER

す速い武士 ◀———▶ 力が強い武士

[ホタルビ] HOTARUBI



外人

ウェーブのかかった金髪。金色の瞳がひと際異彩を放つ。その姿闇夜に飛ぶ蛍のようだとしてこの名がついた。なぜか忍者の修行経験がある謎のロシア人女性。元KGBか。25才/女/ロシア出身/身長179.5cm/体重69kg

[特徴]
アクロバチックなす速い動きが特徴。外国人らしく上背があるが、パワーは見かけほどないぞ。

[サブウェポン] 手裏剣(しゅりけん)



鉄環型の四方手裏剣。重量が軽いため威力はないが、飛距離が長く、なおかつ飛翔スピードが速い。数枚携帯しているので、いやらしく遠距離から投げて相手を弱らせるとよい。

[たつみ] TATSUMI



学生

体つきは華奢。視力が低いので戦闘時にはコンタクトを使用している。頭も良く、文武両道の美少年といったところ。女性にも相当もてるらしい。ただし、剣を持つと性格が豹変。危険。16才/男/日本・広島出身/身長176cm/体重65kg

[特徴]
高校生なので、元気はあってもパワーは期待できない。ま、そこそこのスピードはあるようだ。

[サブウェポン] なし

才能はあるものの本来ただの高校生。彼のみ職業的な暗殺者ではないので、サブウェポンを持たない。使いたいなら相手が投げたものを拾うほかない。ちなみに隠しウェポンとして葵の御紋が付いた印籠があるが、使用すると相手が攻撃不能になる。うそ。

[みかど] MIKADO

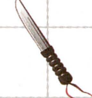


巫女

長い黒髪がトレードマーク。"鳴神心当流"の修行者だが、本来の職業は巫女。それで神が降臨する門=御門の名で呼ばれている。ヒロイン的存在という気がしないでもない。22才/女/日本・京都出身/身長166.8cm/体重59kg

[特徴]
6人中もっとも小柄だが、武道で鍛えたバランスの良い力とスピードを持つ。操作しやすい。

[サブウェポン] 合口(あいくち)



飛距離は短いものの、飛翔スピードは非常に速い。巫女なのにこのような武器を隠し持つというのはいかがなものかと思うが、やっぱりいかがなものだろう。最近の巫女は本当に怖い。

軽い ◀——▶ 重い

細剣 レイピア

銘／グレアリング・ニードル
作者／知れず
法量
全体／75cm　剣身＝63cm
重量／0.9kg

全武器中もっとも軽く、スキのない武器。突いて攻撃するのが常道。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	→→○	踏み込み中心突き
上段から	←→△	飛び込み掬い上げ
中段から	↑△	左踏み込み顔面突き
中段から	←→○	溜め突き
下段から	→→○	迷い顔面突き
下段から	→→×	飛び込み無双斬り

公開技・応用技（連続技）

中段から	△、×、△、○、○	三途越

打刀 うちかたな

銘／紅葉切
作者／備前國住宇甘永渓
法量
刃長／69.3cm　反り／2.1cm
重量／1.5kg

振りかぶるので技の出だしは遅い。とはいえ基本的で使いやすい武器。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	←△	受け流し
上段から	←→○	荒真直斬り
正段から	→→○	走り込み突き
正段から	←→○	払い
下段から	→→×	踏み込み喉突き
下段から	←→○	太摺り上げ

公開技・応用技（連続技）

正段から	←→○、△	払い面

野太刀 のだち

銘／月影
作者／備前國住峡雲
法量
刃長／93.2cm　反り／3.9cm
重量／1.9kg

大業物の太刀。全長こそ薙刀より短いが、間合いは最大。隙は大きい。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	←→△	片手叩き付け
上段から	←→○	袈裟斬り回り
正段から	→→○	踏み込み首払い
正段から	←→△	真直叩き斬り
下段から	←→△	飛び込み真直斬り
下段から	←→○	大回し斬り

公開技・応用技（連続技）

上段から	△、△、△	虚空斬

キシドーソード

銘／グレート・オブ・ダラン2
作者／ラウル・ダランベール
法量
全体／85cm　剣身／65cm
身幅／8.5cm　重量／4.1kg

かなづちについで重く、出だしが遅い。斬るというよりは叩き付ける武器。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	→→△	踏み込み膝砕き
上段から	←→○	白南風
中段から	→→×	踏み込み裾払い
中段から	←→○	回り胴
下段から	←→△	飛び込み脳天砕き
下段から	←→○	回り脛

公開技・応用技（連続技）

下段から	△、△	頭蓋割り二連

8種類の武器とその技を伝授

西洋剣 セイヨーツルギ

銘／ストライキング・ソード
作者／ラウル・ダランベール
法量
全体／72cm　剣身／60cm
剣幅／2.3cm　重量／1.2g

全武器中もっとも短く、主に片手で扱う武器。無駄のない動きで攻撃可能。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	→→×	踏み込み足払い
上段から	←→△	飛び込み垂直斬り
中段から	→→○	雫流
中段から	←→○	垂直叩きつけ
下段から	←×	退き結び
下段から	→→×	踏み込み足払い

公開技・応用技（連続技）

中段から	×△、○	乱れ斬り

西洋ブレード セイヨーブレード

銘／スライシング・ソード
作者／ラウル・ダランベール
法量
全体／79cm　剣身／64cm
身幅／5.2cm　重量／1.4kg

片手で扱う武器。長さもある程度あるため、初心者でも扱いやすい。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	←→△	任侠斬り
上段から	←→○	踏み込み片手回転斬り
中段から	←○	退き片手横払い
中段から	←→△	飛び込み片手面
下段から	→→○	踏み込み背面打ち
下段から	←→△	飛び込み突き降ろし

公開技・応用技（連続技）

下段から	×△、△	鹿威面

薙刀 なぎなた

銘／霞まとい
作者／備前國住峡雲
法量
柄長／136cm　刃身／45cm
重量／2.2kg

リーチは最大だが、動きにくく、相手に懐に入られると対処しにくい。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	←→△	走り振り上げ打ち
上段から	←→○	走り胴打ち
正段から	→○	突き
正段から	→→○	不知火
下段から	←×	退き床突き
下段から	←→△	顔面打ち

公開技・応用技（連続技）

下段から	←→△○×	三方突き

金槌 かなづち

銘／なし
作者／知れず
法量
全体／83.5cm
重量／4.5kg

非常に重くて扱いにくく、動きは隙だらけになるが、当たれば最強。威力大。

公開技・コマンド技

構え	コマンド	技名
上段から	→→×	踏み込み殴り上げ
上段から	←→△	飛び込み縦殴り
中段から	←→△	回転飛び込み縦殴り
中段から	←→、○	回し殴り
下段から	←×	退き足払い
下段から	↓○	右かわし回転胴殴り

公開技・応用技（連続技）

上段から	△、△、△、△	重ね縦殴り

[ブラック・ロータス] BLACK LOTAS

ヒゲ

この世の苦を忘れ静かに死ねるという黒蓮の実。そんな華麗な名をもつ彼は、武士というよりはハイランダー的雰囲気の人物。でも仲間からは"ヒゲ"と呼ばれている。腕毛がイカスおじさんだ。36才/男/アイルランド出身/身長189cm/体重81kg

[特徴]

均整のとれたバランスの良い体格。おそらく西洋系の武器を持たせたときに真の力を発揮だな。

[サブウェポン] 短剣(ショート・ソード)

長いナイフのような両刃の剣。スピードこそ遅いものの、飛距離は長く、サブウェポンとしては強力な部類に入る。ただ者ではないヒゲオヤジのただモノでないサブウェポンといえよう。

[うつせみ] UTSUSEMI

55歳

白髪まじりのオールバック。かっこいいのか悪いのか、少々腹が出ているところが玉に傷。御年55才ということだが、その老練な剣さばきは対戦者に陽炎を相手にしているかの如く感じさせる。55才/男/日本・島根出身/身長183cm/体重85kg

[特徴]

疲れた浪人といったいでたち。現代人とは到底思えん。だが、味がある。パワーもあるぞ。

[サブウェポン] 小柄(こづか)

時代劇でよく主人公が相手に投げつける、刀の鞘に忍ばせておく小刀だ。間合いが長くスピードもあるが、軽い武器なので威力もそれなり。一瞬動きを止めるぐらいの効果は望める。

[かんぬき] KANNUKI

体力

逆立ったヘア・スタイルが目立つ、なかなかとんがった男。その威圧的な姿に接した相手は、身動きをとれなくする秘術"かんぬき"にかかったような有り様となる。故にこの名がついた。28才/男/日本・琉球出身/身長191.5cm/体重90kg

[特徴]

6人中最大のパワーを誇る。その体躯から繰り出される一撃は強烈。だがす速さは望めない。

[サブウェポン] 鉄扇(てっせん)

その名のとおり鉄製の扇。なかなかしゃれた武器だが、その重量たるや相当なモノ。至近距離から投げつけられればダダではすむまい。ただし飛距離は短く、スピードも遅いのが難点。

※コマンドはすべて1P側のものです。

闘いを

M A S T E R T H

いい加減闘いたくなってきたのではないか？ そ
に武士。その操作はなかなか難しい。斬新なゲー
いぜい鍛練めされよ。



基本操作を覚えぬとイカンよ!

操作を知る上での最大のポイントはR1とR2ボタンを使った重心移動という概念だ。なにやら小難しそうだが、とりあえず構えが上中下と3段階ある。とまあ、まずはそれだけを覚えておけばいい。

攻撃については3つの構えごとにまた3つ、上中下の攻撃方法があるので計9つの基本攻撃があるのだが、それ以上述べると混乱しちゃうので以下にステップ方式で覚える操作方法を用意した。これを参考に体験版で覚えてみてくれるといいぞ。

連打でチャンバラするだけでも愉快度は相当極められるが、武士道を極めるなら相手の攻撃をステップでスカらせてす速く逆襲。といったパターンを徹底して練習しとくとよい。近日中に無敵となる可能性が高まる。きっと。ちなみにより高度な技を極めたくなったら武器紹介欄"打刀"の公開技を見るべし。

STEP0 攻撃システムを理解すべし!!



上段 構えのうちでもっとも攻撃力の強い状態。防御は手薄になる。

中段 正段とも言う。間合いが取りやすく防御力が高い。

下段 極端に攻撃範囲の広い技など、変則的な技が多い。防御は弱い。

さらに各々3パターンの基本技



△上攻撃 ○中攻撃 □下攻撃

さらにさらに応用技



コマンド技 方向キーと攻撃ボタンの組み合わせだな。→→か←→○など単純なものがほとんどだ。

連続技 ○、△、×など、攻撃ボタンの順番押しで出る技。コマンドと組み合わせるものもある。

キャラ固有技 キャラと武器の組み合わせがナイス時のみ使えるコマンド技、連続技。派手な技もある。

武士でござるよ

初心者は防御不要!

防御ボタン(□ボタン)は押しっぱなしにしてもなんの意味もない。攻撃してきた相手の剣を弾く(当てる)という使い方のため、タイミングよく押すか、連打しないと意味がないのだ。

防御より避けるのが大事。防御にこだわってもこのゲームではあまり意味がない。

ただし、相手が連続技を使ってきた場合は別。その時は防御ボタンか、相手の剣がこちらの剣に触れた瞬間R2ボタンだ。後ろに転がって一気に間合いを広げられる。タイミングが多少難しいが鍛練せよ。

STEP1 武士として生きるための基本操作

移動



歩く（方向キー）

相手と向き合ったままの状態で移動する。筋金入りの基本と思われる。



ステップ（方向キー2回押し）

押した方向へ鋭くステップする。前後左右自由自在。言語道断横断歩道。



L1 + 走る（L1押しながら方向キー）

走る。L1を押すと走り準備状態となり、その後は相手との相対関係を無視し、自由に走り回れる。最初にこの"走り"を極めることをオススメする。

攻撃と防御



防御（一瞬押す）



相手の攻撃を弾き返す能動的防御。押した瞬間のみ有効となっておる。



上攻撃



武器や構えにもよるが、大抵は上から振りかぶる技が出る。頭を狙う時はこれだ。



中攻撃



上攻撃と同じく武器や構えにもよるが、横からなぎ払う技がほとんど。



下攻撃



足元を払う。突く。下から上に向かって斬り上げるなど。足を狙う技が多い。

重心移動等



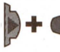
R1 重心を上げる

1回押すごとに一段高い構えになる。中段の時に押せば上段になるということだな。



R2 重心を下げる

構えを一段下げる。す速く2回押せば上段から下段へ構えを一気に変えることも可能。



+R2 しゃがむ（→押しながらR2）

落ちているサブウェポンを拾う。ジャンプなどの予備動作でもあるので練習すべし。



←ポイントは方向キーを相手方向に向けて押しっぱなしにすることだ。



+R2 R1 ジャンプ（しゃがみ動作中にR1）

跳ぶ。同時押しではないので注意。テンポよく連続で押す。



+R1 登る（方向押しながらR1）

段差を登る。ただし2メートル以内の段差に限る。それ以上は無理。



+R2 ○ サブウェポン（しゃがみ動作中に○）

サブウェポンを投げる。押すタイミングはジャンプと同じ。



+R2 R2 目つぶし（しゃがみ動作中R2）

相手の動きを一瞬止める。ただし地面が雪や土の必要あり。

極める BATTLE

ろそろ具体的な操作に移ろうか。だが、さすがムだけに操作系も画期的にメンドーなのだ。せ

武士はタフでないと

時代劇の悪役と違って近頃の武士は相当にしぶとくなっている。タフなのだ。ということで、手や足をやられて弱りきった時にいかにしぶとく生き抜くかを伝授してみたのがSTEP2、3だ。ところでダウンしている相手にトドメを差す時は←→×で構えとは無関係に追い討ち攻撃もできるので覚えておくとよい。普通に下攻撃をするだけでもいいが、格好よく仕留められる。

さっぱりと死ぬ SAPPARI TO SINU 辰美編



降参

足をやられ膝をつき、もう勝てぬ〜。てな気分の時はセレクトボタンで降参。介錯待ち状態となる。学生武士辰美くんの死に様である。

あくどく生きる AKUDOKU IKIRU 空蝉編



ボロボロになっても

しぶとさの見本。足ダメ。片手も使えず。という状態でも、とりあえず死んだふり。



追い討ちを受けても

相手の追い討ち攻撃は転がって避ける、避ける、避ける。地の果てまで避け続ける。

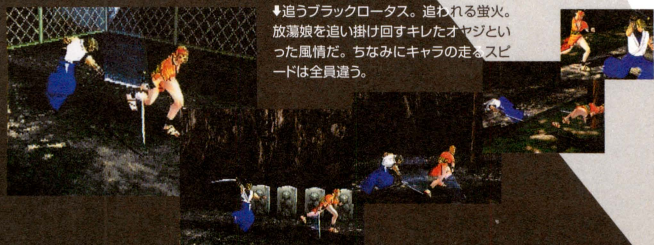


反撃！！

相手があきれてきたところを鋭く反撃。伊達に長生きしてないね。これもまたよし。

武士ヤメて、忍者として生きるもよし

走りながらでもバリバリ闘える。武士というより忍者的闘い方であるのでいささかお勧めしたくないのだが、どういうわけか一番楽しい闘い方だったりして困っておる。恐縮。さて、走りながら闘う場合のポイントは、"構え"がないため攻撃方法が3種類のみになり、非常にシンプルに闘える、という点だ。よせては返す波の如く、近づいては離れ、また近づいては激しく剣を交える。わかりやすくて実に笑える展開となる。



⬇追うブラックロータス。追われる蛍火。放蕩娘を追い掛け回すキレたオヤジといった風情だ。ちなみにキャラの走るスピードは全員違う。

STEP2 往生際を悪くするための操作

膝をついた状態で

△○× 攻撃

立ち上がれない時でも上、中、下攻撃は可能だ（サブウェポンや目潰しも使える）。ただし、ほとんど移動ができないため間合いがとれず、恐ろしく不利。いっそ"ダウン"でさっさと地面に横たわった方が反撃のチャンスは大きいかもしれぬ。



⬅この状態では△ボタンの上攻撃がもっともリーチが長く、一番マシな攻撃ができる。

R2 ダウン

わかりやすくいうと死んだふり。足をやられて立てない時、R2ボタンだけを単独で押すと自ら地面に横たわる。利用法は、立てないことを知り猛攻をかけてきた相手の攻撃をスカらせ、さらなるダウン後の動きで反撃といったところ。



⬅相手が一枚上手で、足元方向に強い技を出した場合は自滅する。しくしく。

STEP3 より往生際を悪くするための操作

ダウン状態で

◀○ 起き上がり攻撃

相手とは逆方向に方向キーを押しつつ○だ。一度相手とは逆方向に回転してから一気に相手に踏み込み攻撃を行なう。極めて鋭い攻撃。一発逆転が可能。




⬆極めればその価値無限大。超強力。ただしスカると隙も大。

△○× 仰向けで攻撃

ダウン後の仰向け状態のままでの攻撃。ほとんど効果はないが、運が良ければ相手の足を払うことぐらいはできるだろう。ちなみに、ダウン状態でも方向キーの↑もしくは↓でゴロゴロ転がって移動も可能。←か→を押せば膝をついた状態に戻ることもできる。



△ボタンで自分の頭上を斬り払う。○ボタンは左右に攻撃するがほぼ意味なし。



×ボタン（下攻撃）。足元に攻撃。かなり強力だが、攻撃後のスキは最悪レベル。



転がる転がる。なぜか幼いころの記憶が蘇りうれしい気分。

SPECIAL STEP 白土三平的に闘うための操作

※白土三平とは『カムイ伝』の作者だ。一応説明しとく。

走りながら

△ 上攻撃



立ち止まらずに攻撃できる。上からまっすぐ縦にふりかぶりつつ斬りつける。連続して出せるため相手を追い掛け回すのに都合がいい。ただし当てにくいのが弱点。

○ 中攻撃



胴のあたりの高さで、横から斬り払うように攻撃する。必ず自分の右手側に攻撃するので覚えておくとよい。打撃力はかなり強力だが、そのぶんスキも大きい。

× 下攻撃



威力はたいしたことはないが、前後左右、広い範囲に攻撃可能。走ってるうちに相手と自分の位置がよくわからなくなったらコレ。ただし攻撃後立ち止まる。

※コマンドはすべて1P側のものです。

※白土三平とは『カムイ伝』の作者だ。一応説明しとく。



最後にフィールドも極めて万事解決!!

どんな場所で闘うのか？ それを知ればずいぶん闘いが楽になる。

右にある絵図は桜馬場と呼ばれるフィールドだ。体験版に入っている対戦フィールドでもあるので目に焼き付けておくとよい。名前のとおり桜が咲いており実に美しい。だがこの桜の咲く部分、なぜかほかより一段高くなっており、さらにこのフィールド内で唯一"目つぶし"が使える場所でもあるのだ。障害物としての桜もなかなかに戦略性を高めており、激戦が演じられる攻略ポイントとなること確実。残念ながら花見としゃれ込む余裕はないぞ。

花鳥風月のこころ～! 桜



1本だけひね曲った桜があるが意味はないようだ。この場所のみ"目つぶし"が使える。2人でつぶしあうととても楽しい。

高いぞ登れんぞ 石垣



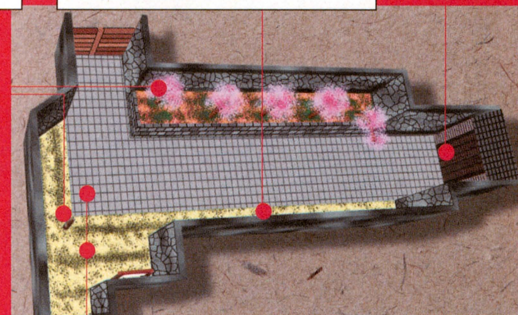
非常に高い石の壁。登ろうとしたが無理であった。頭にきたので斬りつけたところ、跳ね返され全身に衝撃が駆け抜けた。

叩けど開かぬ 大扉



巨大な扉。とにかくでかい。5階建てのビルに匹敵する感じ。ふたりで必死に押したが、動かぬ。やはり無謀であったか。

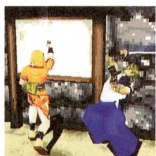
桜馬場



気付かぬトコロに微妙な仕掛け 杭



一見なにもなさそうに思わせといて、なにげなく杭が立っていたりする。気付かずに引っかかって切り捨てられると超悲惨。このようになにげないトコロになにげなく命を左右するものがあったりするんで大変だ。武士は足元もよくチェックして生きること。



⬅掲示版。なにも書いてないので残念。思わず斬りつけたら再衝撃。

たまには地面にも注目すると大感激 石畳と砂地



石畳と砂地（というか、砂っぽく見えるただの固い地面）である。この2種類の地面では目潰しはできない。それだけ。さて、その地面に武士が倒れた場合の話をしよう。それが蛍火だった場合、服がはだけて大変なまめかしい。パンティは赤だ。ただし着物を着ている時の基本はノーパンであり、かような基本的ポイントを忘れるとは開発者の不覚か。陰謀か。

武士でござるよ BGMとSE

一体全体どういうBGMが入るのか気になっている人も多いとは思うが、やはりというか、予想を超えたというか、武士にそんなものは不要であった。まず、ストーリー・モードにはBGMはつかない。ただし足音、風の音など、絶妙で渋いものが雰囲気を醸し出す。対戦モードには一応BGMが用意されているが、オプションでSEのみ（足音、風、など）を選択することもできる。

体験版を極める

MASTER THE TRYOUT

体験版は対戦モードオンリーだ。ひとりで遊ぶのはちょっと厳しいし寂しいだろう。まず友人を用意するか、回りにいる誰かを挑発し、無理矢理にでも対戦の場につかせる。これしかない。

体験版は **2P対戦のみ** なので要注意!!

いきなり体験版を作動させた人には申し訳ないが、この体験版はひとりじゃ遊べない。何度も述べるが対戦オンリーだ。ひとりで遊ぶストーリーモードは製品版で楽しんでいただきたい。すまぬな。

ちなみに、音は足音と斬る音などのSEしか入っていない。これは製品版では変更される。もっとも、体験版をしばらくやってみればこのままでも問題ないのでは？ そんな気分にさせられてしまうはず。体験版とはいえ本格的にすばらしいゲーム。ぜひともやりこんでくれ。

How to play 体験版 まずは友人を用意せよ!!

1. 1P側は蛍火、2P側は黒蓮に自動決定



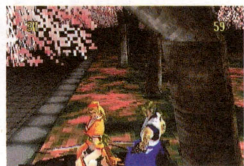
まずはコントローラーをふたつ用意せねばならぬ。そうしないと2P側のキャラ選択ができないのだ。上の2人以外は絶対に選択できないのであきらめるべし。

2. どうしても打刀以外は選択できぬ。



キャラも武器も表示はされるが選べるものは決まっている。武器は打刀のみ。これもまた絶対だ。ほかの武器が気に入っても、武士ならば潔くあきらめよ。

3. 画面は開発バージョン文句は言わぬが武士



戦闘終了後、画面の上に数が表示されるが、これは1Pと2Pの勝利数。製品版とは違う表現となるようなので、そこらへんだけ注意だ。体験版を極めつくせ。

How to controll

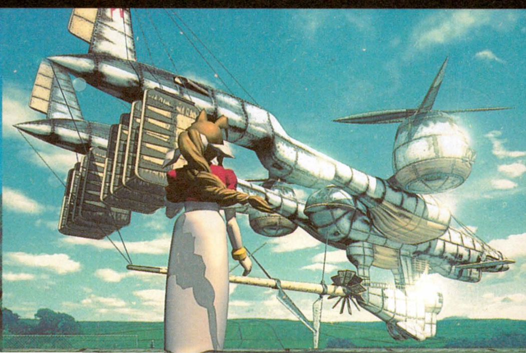
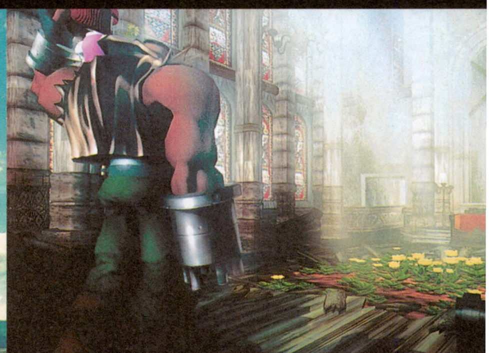


特集2・コミックで楽しむゲームレビュー

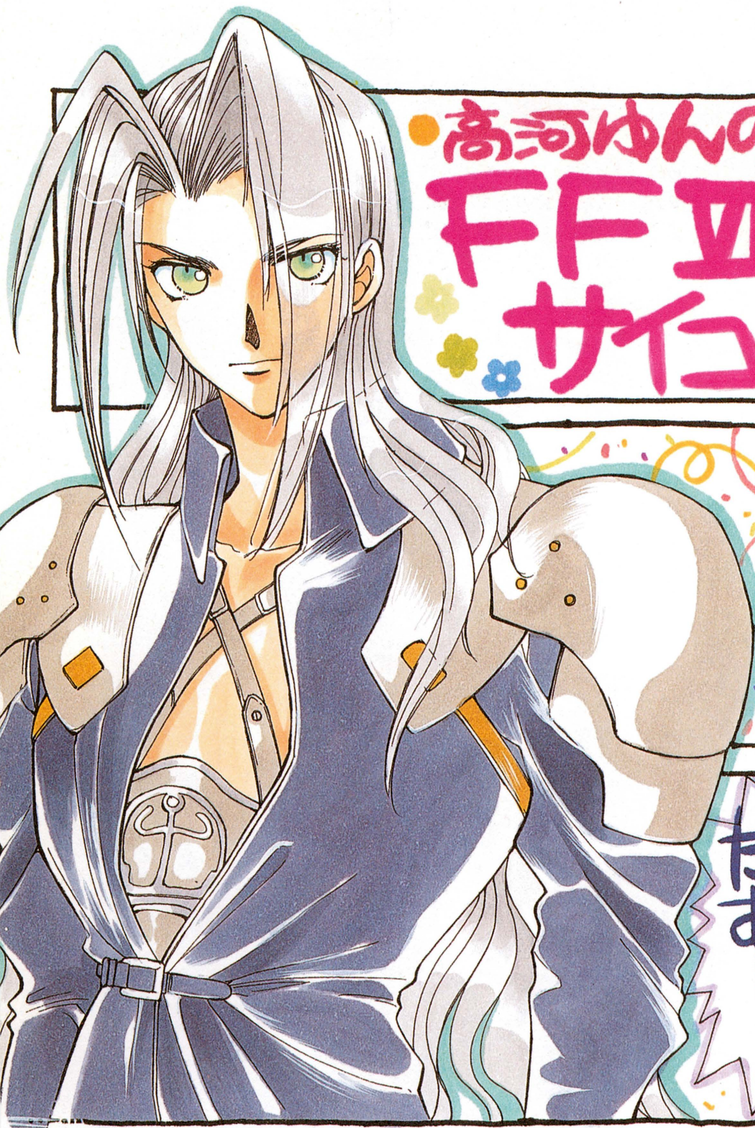
もっともっと FINAL FANTASY VII!!

（ファイナルファンタジーVII）

発売から1ヵ月。『FFVII』のいったいなにが、ここまで僕らを熱くさせるんだろう？
いまだ興奮冷めやらぬコミックアートの実力派たちが、力の限りを尽くしてペンで語る!!

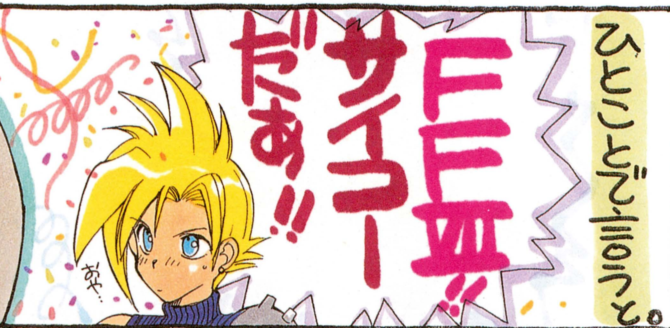




高河ゆんの FF VII サイコーの証明





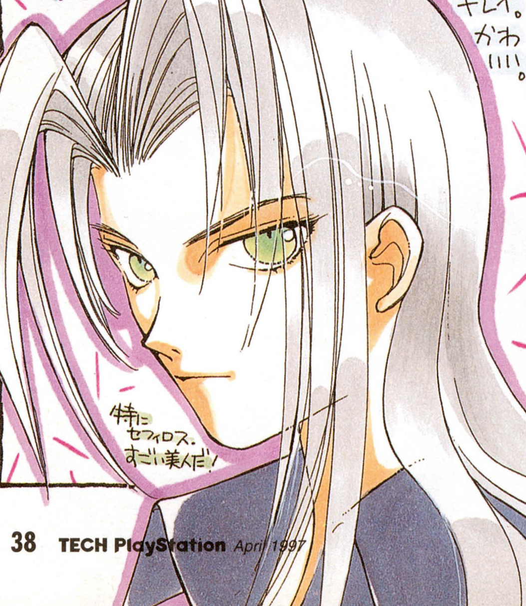
ひとことで言うと。





サイコーその1 「絵がキレイ」

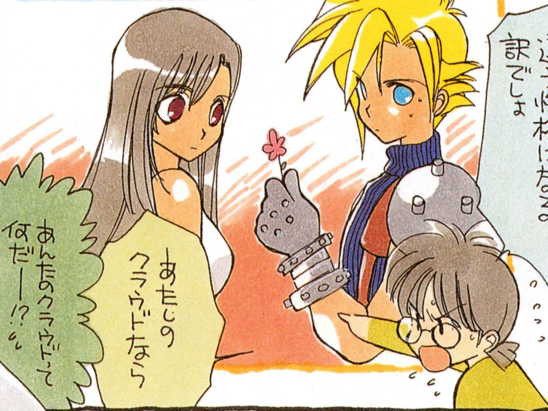
今さらかもしれないけど とにかくすごい! キレイ。かわいい。



サイコーその2 「キャラクターがものすごく良い」

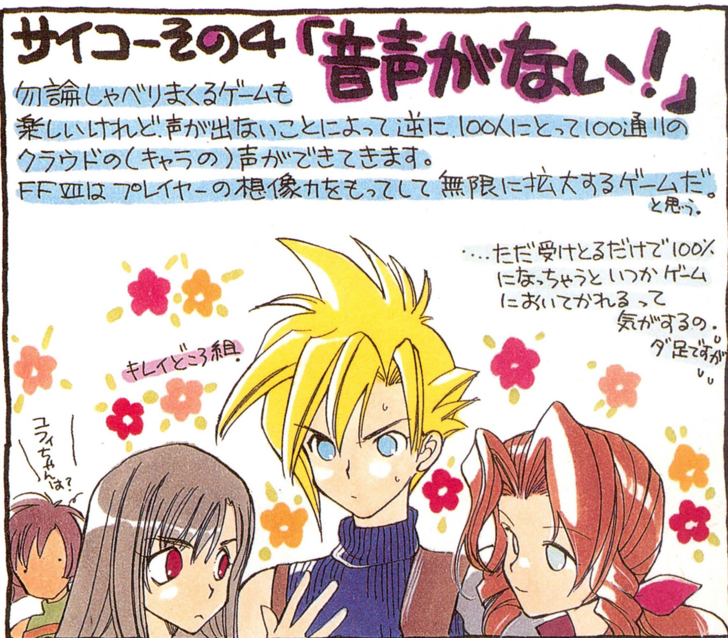
全部のキャラクターが好きです。

ドラマとしても各々が主人公になるシーンが用意されていて、誰に入れこんでも感動できる。



選択もばっちりあって「自分の」キャラクターが作れる!! わーいっ

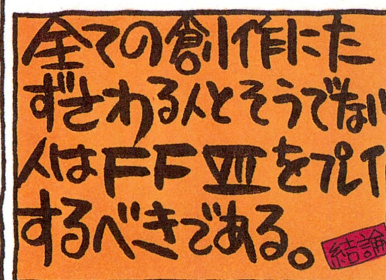












高河ゆん

こうが・ゆん
Yun Kouga



PROFILE まんが家。1965年7月9日生まれ、B型。東京都出身。代表作に『アーシアン』、『源氏』(新書館)、『超獣伝説ゲシュタルト』(エニックス)など。ゲームをこよなく愛す。所有ハード全て。アストロシティからGBポケットまで。

VOICE この原稿の完成後、「これから『FF VII』、さらに本格的にやりますっ! うふ〜♥♥」とおっしゃってました。本当に『FF VII』が好き。スクウェアのソフトがやたら好きという、今回の特集にドンピシャだった先生。たいていのゲームマシンは複数持ってるというあたりからも、ゲームフリークぶりがうかがえますな。ご自愛なさってお仕事がんばってください(編集部)。

ある日のFFⅦ

—というわけで

今回は とうとうFFⅦ 本編
超大作よーっ

某ケット・シー（にせもの）

某ティファ（にせもの）

某エアリス（にせもの）

アレグリア

どんくらい
超大作なのかと
いうとーっ

いうと？

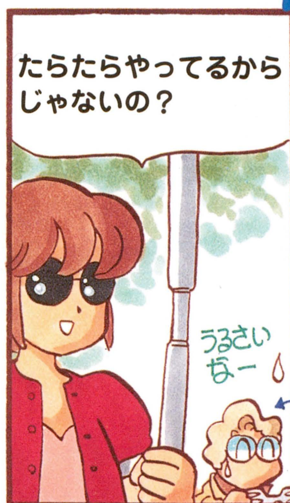
なにが超大作って
CD3枚組
なのよーっ

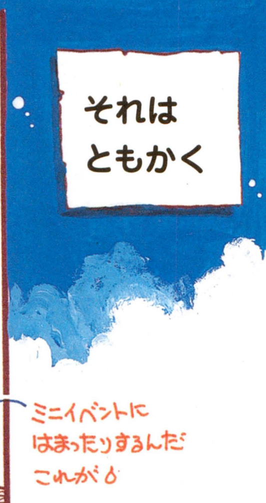
…………

まだ1枚目が
終わってないというのに
いままでおこったイベントが
すでにして 記憶の彼方!!

—と いうくらい超大作



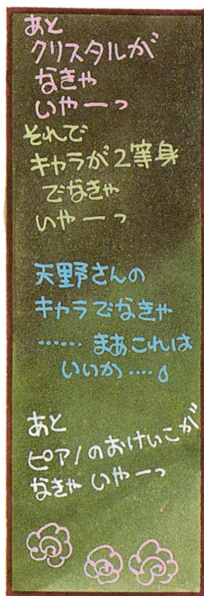






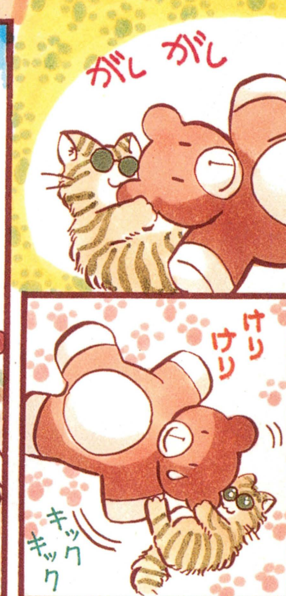












竹本 泉

たけもと・いずみ
Izumi Takemoto

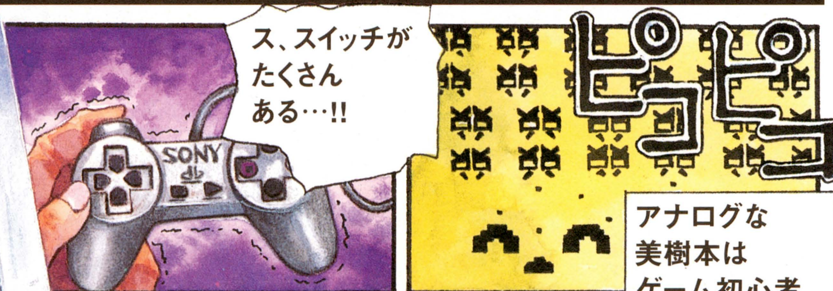
PROFILE 1月19日生まれのB型。マンガ家。デビューして今年で16年。早いなー、早いなー、早いなー。アスキーからは『しましま曜日①②』、『てきぱきワーキン❤ラブ①』がコミックスで発売されています。

VOICE 2月14日にセガサターン（セガバンダイサターン？）用ゲーム『ダイナ❤アイラン』が発売されました。（っていいのかなー、PS誌でSSの宣伝なんかして）アニメの好きな人はSSを持っている友達に見せてもらってください❤なんか恐ろしくよくできているかも。あとは、えーと、えーと、なにかあったかな。うじゃうじゃ。



FF VII …で猿になる

世間で噂のFF VIIが出来る…と喜びはしたものの

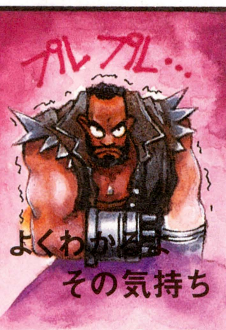


そんな私に向けられる
クラウドの言葉……

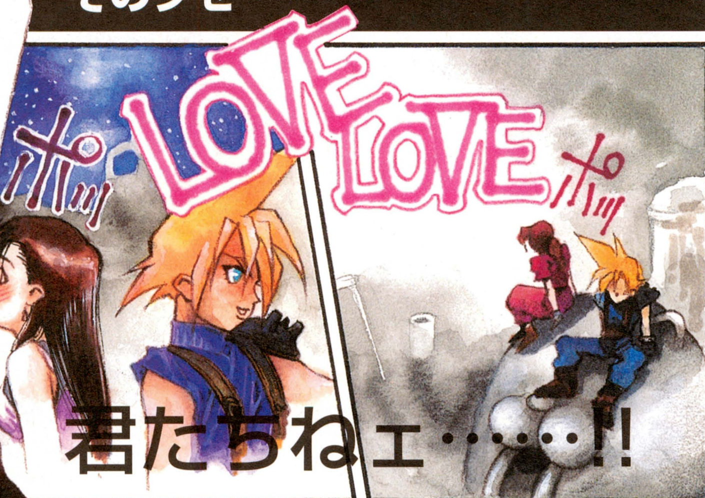
関係
ないな

興味
ないネ

冷てェんじゃねェか
お前……

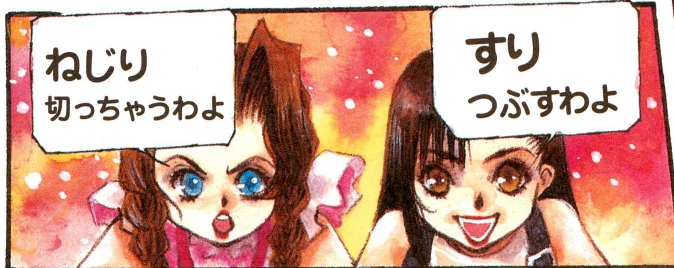


そのクセ……





キャラクターにも思わず……

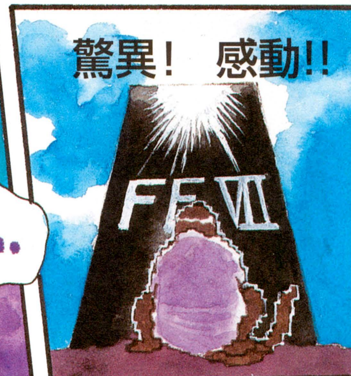


愛着が……

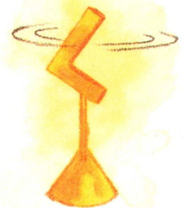








そして……朝



FF Ⅶは時代遅れな私をデジタルな猿へと変えていく……？

美樹本 晴彦

みきもと・はるひこ
Haruhiko Mikimoto



PROFILE 1959年8月28日生まれ。アニメ、ゲーム等にキャラクターデザイン・原案。代表作に『マクロス』シリーズ、『トップをねらえ！』、『QUOVADIS』シリーズ等。他にイラスト、コミックでも活動。

VOICE 実はRPGをやるのは『ゼルダの伝説』以来。普段はほとんどゲームはやりませんので、今回は本当にびっくりすると同時に勉強になりました。ゲームと言えば春には私が参加させていただいた『 QUOVADIS 』シリーズ、『マクロス』シリーズが発売されますのでこちらもよろしく。現在は春から発売されるたまっていた単行本の準備中です。

ユフィ FF VII GoGO!

でもほんとはティファが好き（笑）

ばい／あきたか　みか



マテリア
とっちゃう
ぞー♡

ユフィは、
キャラ見て
最初に気に入った
キャラっす。

◎と、ゆー訳で、アスキーさんとスクウェア様々の
おかげで、ひと足お先にFF VIIをプレイさせて
いただきました（正月休み中ずーっとやってたっす）
いや、もーRPGちゃんとやるの数年ぶりなんで、
結構感覚にぶってて大変でしたが、FF VIIはやっぱりFFだった
ので（つまり、きちんとシステムもゲーム性も継承されてるとゆーこと）
すんなりとプレイできました。
ゲームとしてもいつものFF以上に充分楽しめましたが、
ビジュアルシーンは映画なみのクオリティでただただおどろいて
ばっかりだったっす。

OXOX vs ジュノンなんて
セーブして何度も見返しました!!

で、ユフィだけど、
わたしいつも先へ先へと
急いで進めるタチなんで
なかなか仲間にできなくて
困っちゃいましたよ、もう。

しかも!! 仲間にしたー、
と思ったら全マテリアかっぱらって
くし、まったくもー
（ちなみに、仲間にするのに10回以上も
あのへんをウロウロして、やっと仲間に
できたの。）
でもさ、野村さんのキャラ、すっごく
いいよね～。
ユフィのデザインは好みのラインで
ちょーお気に入りざんす。

そーいえば、テストプレイでは、わたしゃー
ヴィンセントみのがして仲間にできま
せんでした。まぬけ。



エアリスは、大人っぽい
イメージがあって
わりとお気に入りです。
招換マテリアル全部
もたせて
ガンガン使った。
ついでに
プラモも
買っちゃった（笑）

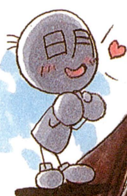


それよりも3
今回、プレイしてて最高に気に入ったのがティファ♥

いいよ!このコ!いち押しキャラ!
それにどんどん強くなるし、リミット技がなんといっても
使えるし、その上ナイスバディー(笑)!!
そのお姿をみるために、私はいつも画面右に配置
してました(おおぼけ)。

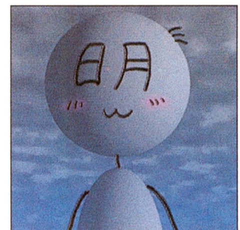
そうそう、各キャラのバトル終了アクションもいいっす!ロマサガ(1)
とならんで好きなアクションでっす!

クラウド(あ、おいらは"サルガンセギッフー名前にしましたが)
にはもったいないよ、うん。　ほら、時期が時期だし
ティファがらみのイベントやビジュアルもいっぱいあるので
やってる間はずーっと幸せでした♥
クラウド、エアリスだけじゃなくって、ティファもプラモでればいーのにー
ってなトコで
あきたかでした!



明貴 美加

あきたか・みか
Mika Akitaka



PROFILE 1964年4月17日埼玉県生まれ。AB型。(株)レッドカンパニー所属。『機動戦士ZZガンダム』、『ファイブスター物語』などのメカニックデザイン担当。TVゲーム『銀河お嬢様伝説ユナ』では原作、キャラクターデザイン、監督を務める。

VOICE 現在放映中のTVアニメ『機動戦艦ナデシコ』では、メカニックデザインを担当。OVAシリーズ『ユナ～深闇のフェアリイ～』Vol.1～Vol.3の発売を予定している。

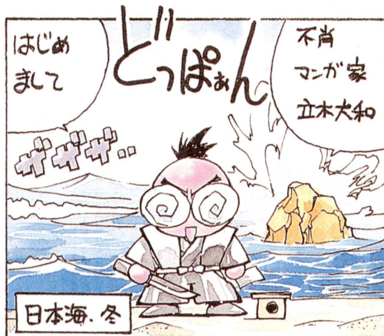
F.F.VIIで大和魂

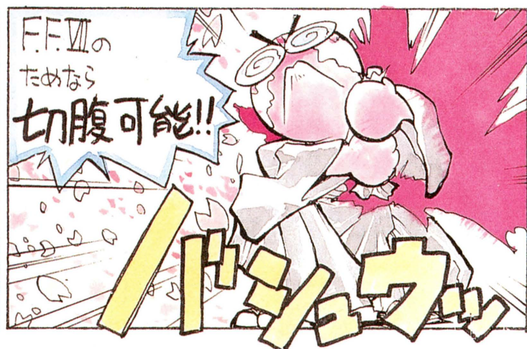
ファイナル ファンタジー セブン やまと だましい

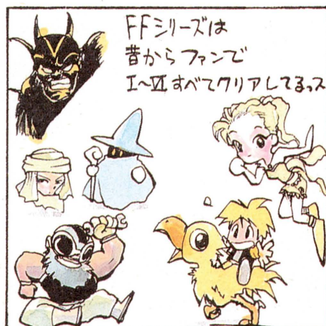
立木大和



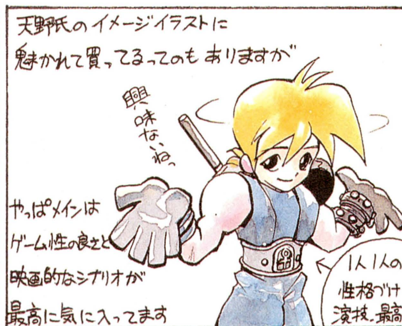
一番うけたくないケアル by パレット

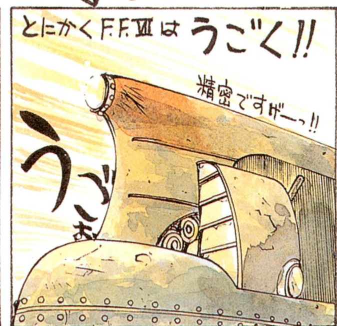




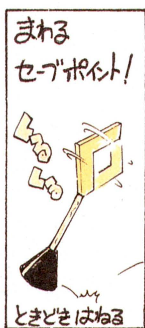


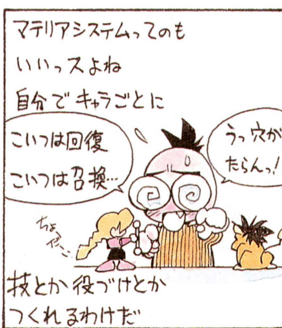






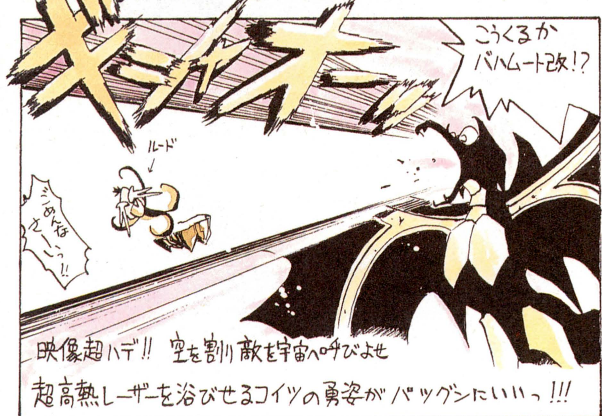




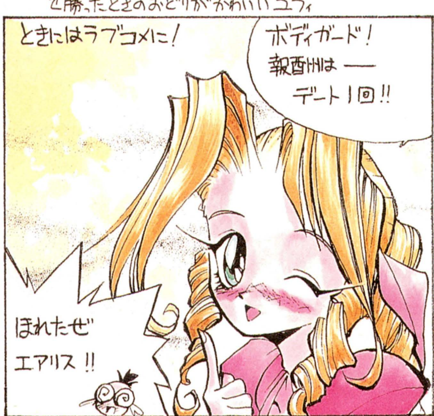




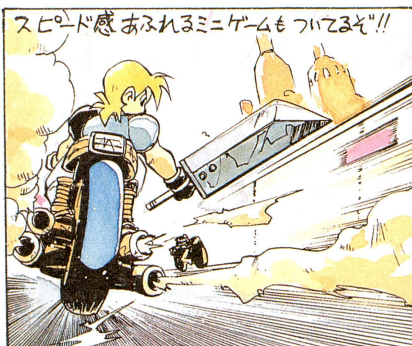
で勝ったときのおどりがかわいいユフィ

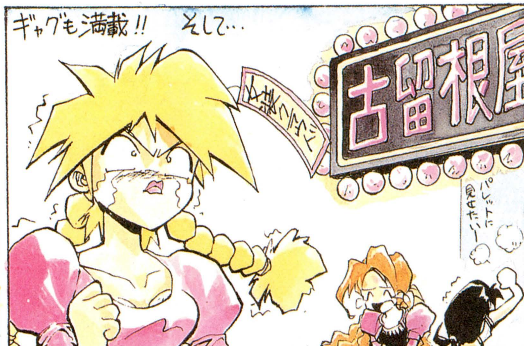


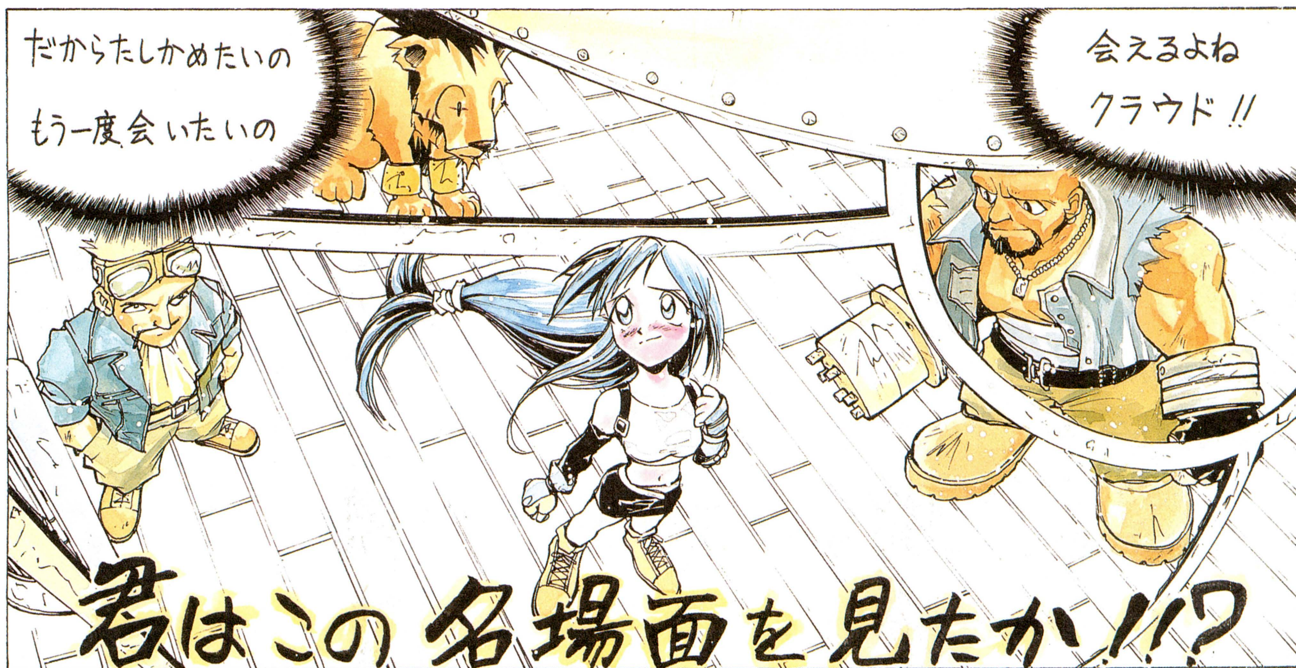




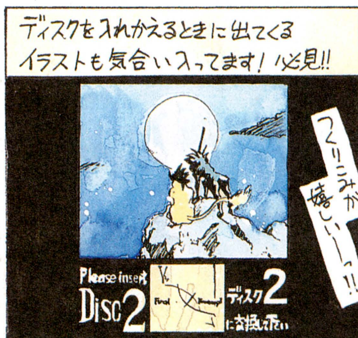












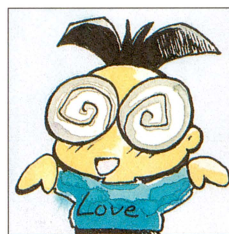


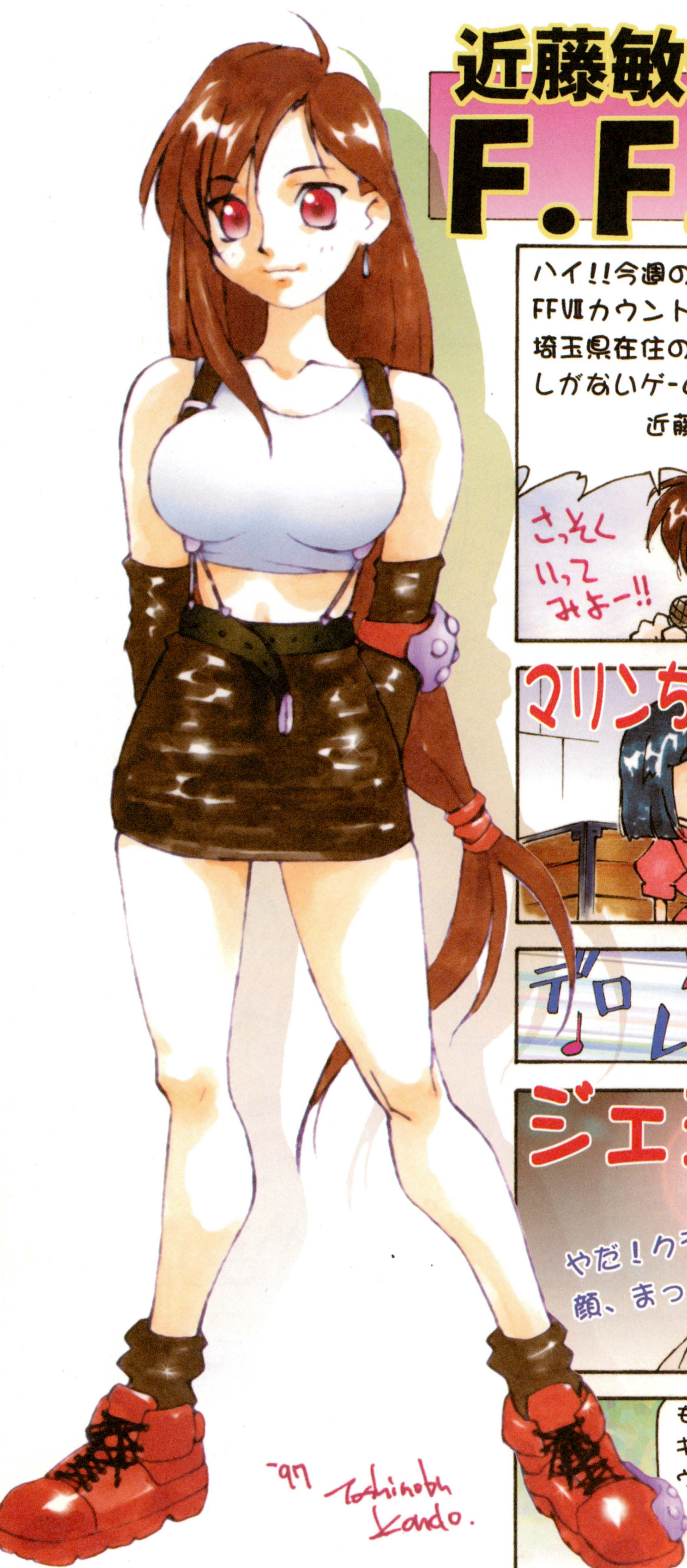
立木 大和

たちき・やまと
Tachiki Yamato

PROFILE 『少年ガンガンWING』に『機動少年XX（ダブルエックス）』を連載中のマンガ家。昭和44年、茨城県生まれ。O型の魚座。ゲームとマンガに命を削るファンキー野郎。江川達也マンガ研究所出身。

VOICE 現在エニックスより『機動少年XX』第1巻発売中ザンス！　よかったら、買ってくださいね。現在Macとコンピューター通信にはまってます。なかなか外に出られないのが、この趣味の悩み。Nifの方はCXR00436までメールください。Internetの人はhttp://www.kt.rim.or.jp/~ayanamiをみてねっ！





近藤敏信のF.F.VII カウントダウンTV

ハイ!!今週の
FFVIIカウントダウンTVは
埼玉県在住の
しがないゲームクリエーター
近藤さんの…

お気に入りの
娘さん ベスト3!!

さっそく
いって
みよー!!

コレ
コレ

「しがない」は
よけいと
ちゃうか?

デロ レロ
まずは
第3位
からぁ!!
レロ

マリンちゃーん!!

ズバリ
ポイントは!?

あの足ブラブラが
27才のハートを
キャッチすかネ!!

デロ レロ
んではでは
第2位はぁ!?
レロ

ジェシー!!

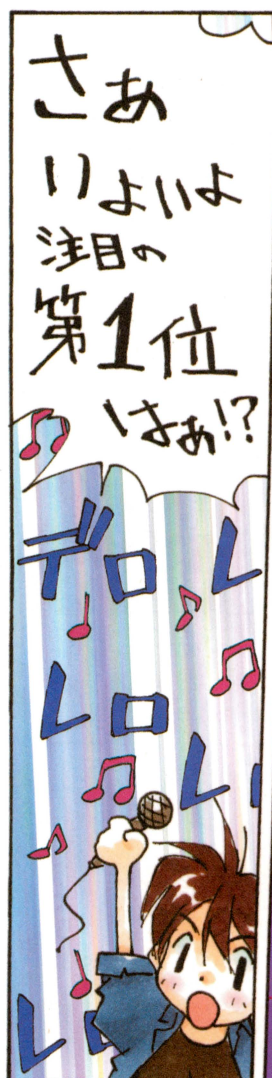
やだ!クラウド!!
顔、まっくろ……

もちっとメジャーな
キャラの方が
ウケええんと
ちゃうのん?

エアリスとか…

ふへへ

だってカオふいて
くれた時から
フォーリンラブ
なんだもんよ…



ティファ・ロックハート

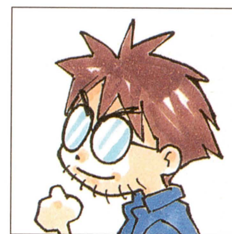
全国1000万人のティファ・ファンに捧げる

Illustration:T.Kondo
Final Fantasy VII





近藤 敏信 こんどう・としのぶ
Toshinobu Kondo



PROFILE 昭和44年・愛知県生まれのA型。キャラデザからドット・企画等マルチにこなすゲームクリエーター。代表作は『海腹川背』・『メタルサイト』etc.現在は『どきどきポヤッチオ』を鋭意制作中だ!!

VOICE 最近の一番のニュースは、車を新しくしたこと。長年の愛車『エクサ』ともお別れ……。あのテイルのスリットがメチャ未来カーっぽくてカッコ良かったのだ!! 次なる愛車は"ユーノスプレッソ"。こいつもバリバリ未来カーなのだ。どうも未来(ハイテク)に弱いらしく(笑)ハイテク商品を見るたびに衝動買いの誘惑と戦う今日この頃……。金があればね……(笑)

FFVII ゲーム浪漫譚～

……と言う訳で

FFVII一気(いっき)に粋(いき)にPLAYしてみました

シリーズ最新作
いろいろとウワサは聞いてましたが

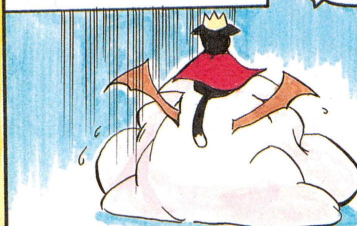
**やっぱスゴイわ
このゲーム!!**

もう1度……
2人で
考えてみよ

グラフィックや
音楽は今さらいうまでもなく
洗練されたイベント!!

ストーリーの進展とともに
キャラの1人1人が
画面の中で生きている
感じ

**やっぱり
ワイは
……**



父さん

"いきざま"というものを
見させてもらいやした。

**お気に入りの
ワンシーン**

ゲームのスジにはまったく
関係ない(と思う)
シーンですが、キャラの個性
づけがしっかりしてる感じがする。
セリフで「かわいいユフィちゃん
に話しかけたいのはわかる
でも今はほっといて」

かわいい
じゃねえか

それよりコイツの
操作を
知ってますか？

プレー中

えっ

？

作者

TV

そう
このゲーム本編も
すごいが
ミニゲームもすごい

スノーボード

ザシャァ

ハッキリいってオマケとは
思えんほど手がこんでる。

特にお気に入りはコレや!!
チョコボ育成ゲーム
FFのマスコット的な
このチョコボを自分で
育ててみる。これは燃える！

このチョコボは
あまり元気が
ないな

クエ〜

ランク
C

トコトコ

ブワッ

ぜひだめなチョコボを
愛でレースに優勝させたい
このためだけでもほしい

タカタターン
タ〜タ〜タ〜
タッタ
タ〜ン

ん〜〜

チョコボ牧場

牧場…何か響きがいいな
ぜひ暮らしてみたくなる。
愛するチョコボに
囲まれて年老いていくとか……
くー燃えるなっ
でも田舎者な俺は牧場って
おいしそうとも感じる。さしずめ
ぽんずでチュルチュルって
……なあ

ティファの勝ちポーズ

全キャラの勝ちアクションの中で
一番ええ!! しかし幸か不幸か
キャラがしっかりと練り込まれて
いるため、このキャラスゲー目立ってる
幼なじみのせいかヒロインが
2人いるかのように感じた
ぜひクリアーして確かめたい
まだ3枚目PLAYしてないのよ
現時点では……ね。

さあ、続きも粋にあばれるか！

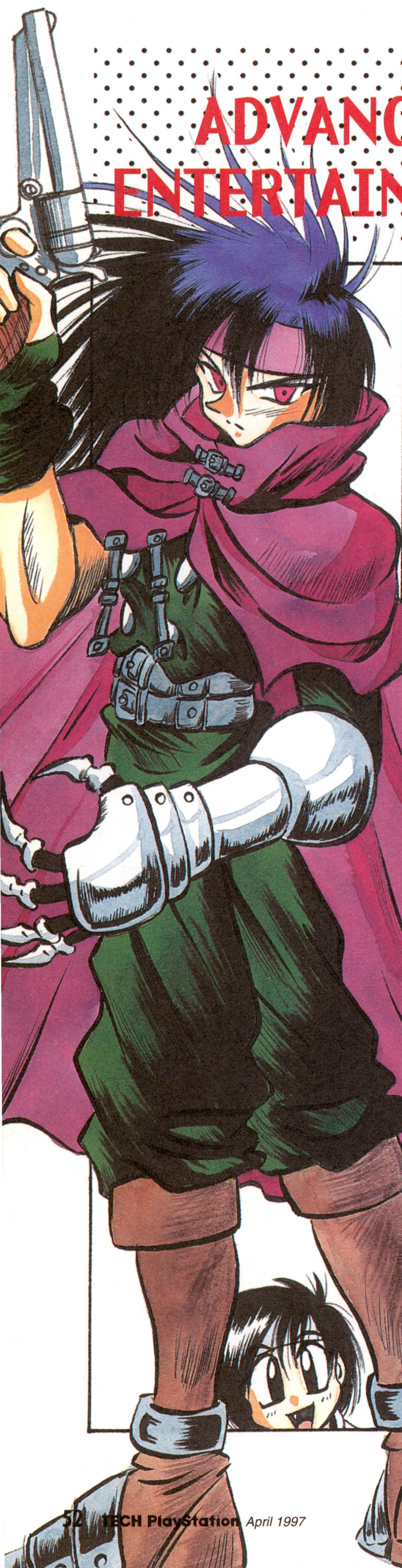
天津 冴 あまつ・さえ
Sae Amatu

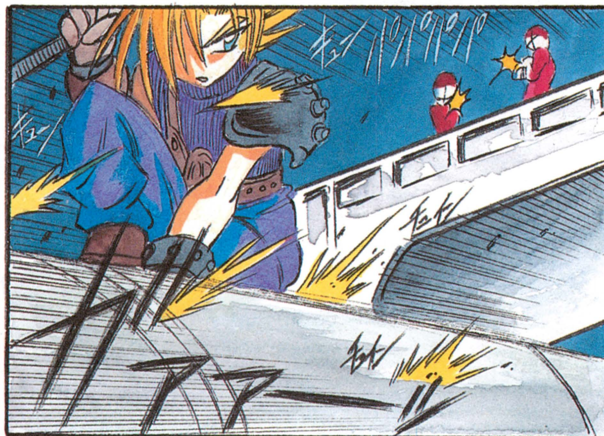
PROFILE 混沌とするマンガ界より、カオス理論とバタフライ効果によって本誌での掲載が決まった謎のマンガ家。彼の存在は極めて謎のため、その本体を見極めることはほぼ不可能。とりあえず本来はエッチ系のマンガ家さんらしい。

VOICE 今回、誰よりも早くFFVIIを攻略し、3日程で2枚目まで完全にクリアーしたという猛者。どうしてもエアリスを描きたいと喚くので、仕方がないのでOKしました。うそです。本当はお願いして描いてもらったワケです。さて、あと3Dシューティングツクールの挿し絵もやってもらってるんで今後ともよろしくって感じです（編集部）。



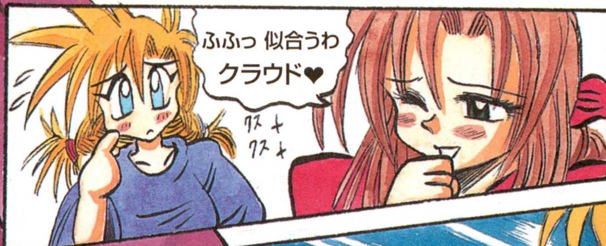
ADVANCED ENTERTAINMENT FF VII

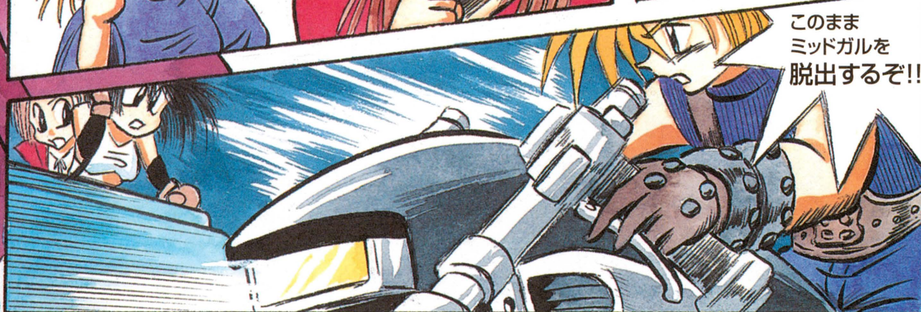




戦士 SOLDIER

はじめはさめた台詞を口にし孤高を気取ってるくせに
物語が進むにつれ、必死に戦う姿を見せてくれる。
肩書きは「元」ソルジャーだけど、その姿は本物の戦士だぜ。

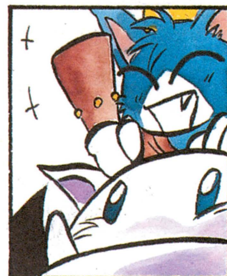




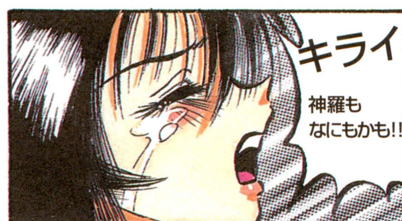


仲間たち FELLOWS

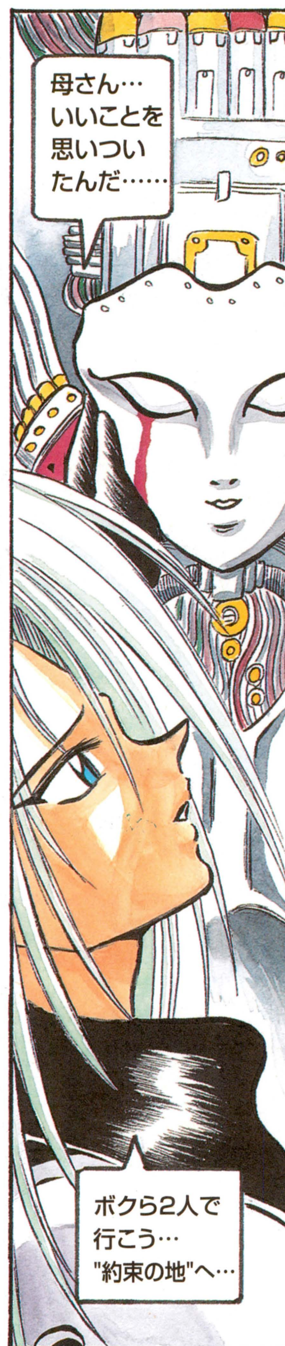
ひとくせもふたくせも
あるこいつら。決して
「大義」のために集まら
ないのがカッコイイ❤





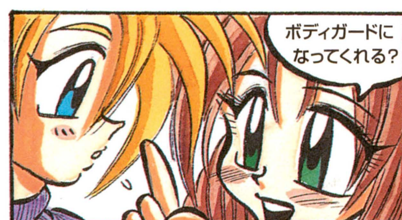


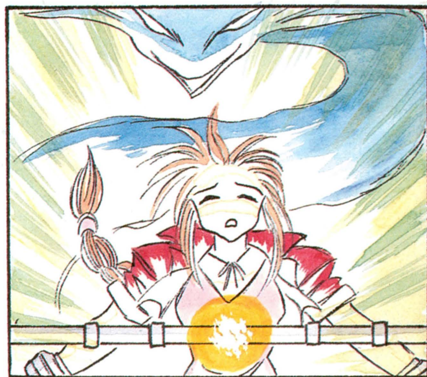


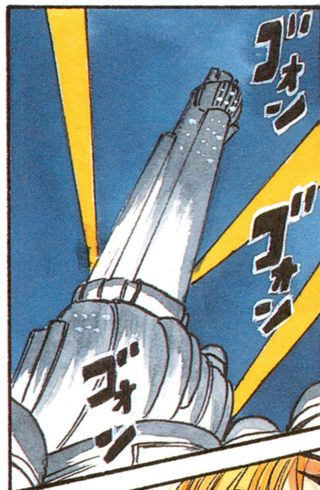


少女達 HEROINES

2人とも可愛いだけじゃなく、豊かな表情を見せてくれる。クラウドを間にはさんだ3人の関係、みょーに緊張感があっていい感じ❤

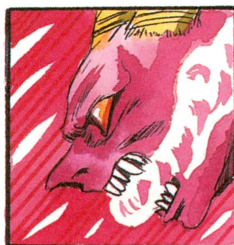






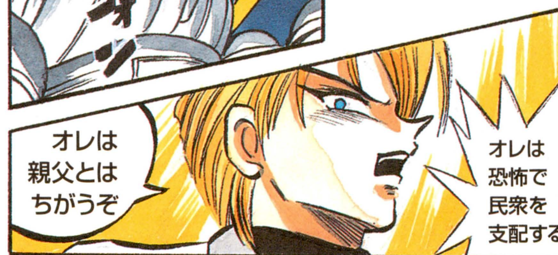
敵 ENEMY

めちゃ^{2}魅力的な彼ら。それぞれ個性が確立してて まぎれもなく"生きて"いるって感じがするね。しょーもない下っ端まで可愛いんだコレが。



召喚 SUMMON

今回の演出は確かにすごい。"彼ら"の本当の姿をようやく見たって感じだ。



日下 一郎

くさか・いちろう
Ichiro Kusaka

PROFILE '70年2月27日生まれのO型。ゲームとマンガが好きではじめた同人誌からこの世界にひっぱりこまれ、ゲーム4コマやアンソロジーをやっているうちに、ひょんなことからTECH Winにてデジコミ『X番長』を連載。同じTECH同士ってことで、今回お仕事させていただきました。

VOICE はて? 『日下一郎』の出番はあんましないかも……秘密の名前でいろいろやってますんで。みかけたら応援してやって下さいまし。近々某誌にて新連載開始予定。また番長ネタかも(笑)。



CD-ROM連動企画

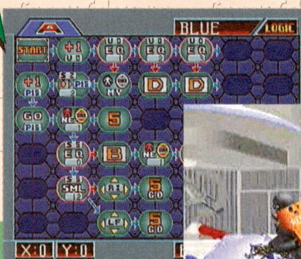
ゲーマーズコロシアム

セーブデータを200パーセント活用する読者参加コーナー!!

全国の読者ちゃん！メモリーカードを持って集結せよ!!

目ざせ、最強の創造者!!





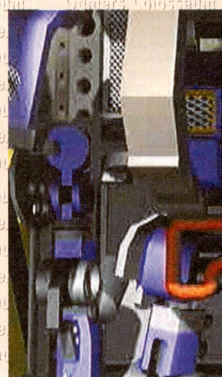














といってもホントにメモリーカード持って、飛行機乗ったり舟乗ったり電車乗ったりバス乗ったりチャリンコ乗ったり、あぁもういいですか。とにかく初台の編集部まで実際に来てくれなくてもいいんす。というのも、われらがテック・プレイステーション(以下テップレ)にはCD-ROMがついてるワケで、こいつにみんなの優秀なゲームデータを入れて、全国規模のゲーム大会やっちゃおうってワケなんすよ、お客さん。

プレイステーションのソフトは数多くあるけど、なかでもテップレ編集部が大会向きってことで注目してるのが、いわゆる"ロボット作成バトルもの"。ほらあるっしょ、ロボットのボディーをまずエディットして、それから戦い方のプログラム設定して敵に挑むってやつ。やったことある人はわかってるだろうけど、コレむちゃくちゃハマるんですよ。しかも自分が創った("作った"って書かないとこがくりえーちぶ)データはメモリーカードにセーブできちゃうってんだから、こりゃも一大会やるっきゃないよね？　実際どんなシステムで大会を開催するかは、下の図にあるので見てみよー。

さて、それではさっそく、これから読者ちゃんたちに挑戦していただく2本のゲームを紹介しましょー。

TECH PlayStation コロシアムシステム

読者ちゃんサイド	編集ちゃんサイド
TECH PlayStationを買う ▼	優秀なセーブデータをCD-ROMに収録 ▼
CD-ROMからセーブデータをゲット ▼	読者ちゃんからお預かりしたデータで試合開始 ▼
ゲットしたデータに勝てるチームを作る ▼	本誌で結果発表 メモリーカードを読者ちゃんにご返却
メモリーカードと応募用紙を編集部に送る	

このループによって、チームデータはどんどん強まるのだ!!

※付録CD-ROMのセーブデータの使い方は90ページ

今月の挑戦者募集! いよいよ戦闘開始だ!!

Colosseum No. 97-4-1 Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～



まず1本目はこちら。ゲームの詳しい内容は91ページを見てもらうとして、このゲームの醍醐味はやっぱり"マッチバトル"。複数のユニットを選択してフォーメーションを組んで敵と戦わせるという、複数対複数の団体戦だ。要となるのが各ユニットの役割とフォーメーション。たとえばオトリ専門のユニットを創って、そいつを前列に配置するようなフォーメーションを組んでやる。すると戦闘開始後、このオトリに敵が群がって集中攻撃を始める。敵がオトリに夢中になっている間に、ほかのユニットを回り込ませて攻撃しちゃおうって寸法だ。どんな敵にも勝てるオールマイティーなユニットを創るのは難しいから、いろいろ考えどころがあって奥が深いのだ。

募集データ　マッチバトル用チームデータ

しょっぱななので、まずはある程度ゲームに慣れているプレーヤー諸氏にお手本を見せていただきたい。今回CD-ROMに収録したデータたち(詳細は91ページ)と、そこそこいい戦いができるチームを募集するぞ。結構キツイけどがんばろう。



Colosseum No. 97-4-2 カルネージハート

そして2本目がこれ。PS初期のソフトにも関わらず、その完成度の高さからいまでも根強い人気を誇っている作品だ。こちらも対戦用の"VS BATTLE"モードが、やはりアツい。機動兵器"OKE"の行動を決定するソフトウェアを、とことん作り込めるってのもプレーヤーをアツくさせる要素だ。なんといっても、いままで「最強だぜ」なんて思っていたOKEがあっさり負けちゃったりするんだから気が抜けない。さる情報スジによると、「パンドラプロジェクト」同様、コアとなるプレーヤーたちはネットワークを使ってお互い切磋琢磨しているらしい。いまでは彼らのレベルは相当なもので、生み出される機動兵器群の強さもハンパじゃないという……。

募集データ　3対3のVSモード用データ

CD-ROMに収録したOKEのデータ(詳細は91ページ)はむっちゃ強いので、これに勝てとは言わない。そこで、「やられちゃったけどこっちもダメージを与えたぜ」程度以上に善戦できるデータを大募集。締切まで時間がないけどファイトだ。





応募方法

■用意するもの
- メモリーカード
- メモリーカード用ラベル
- 応募用紙(A4のレポート用紙など)
- あて名シール
- 封筒

❶CD-ROMに入っていたデータとそこそこ戦えるチームをひとつ作る
❷1チームぶんのデータをメモリーカードに入れる(複数のチームが入っていた場合は無効)。
❸メモリーカードに本名とコロシアムナンバーを書いたラベルを貼る。
❹応募用紙に郵便番号、住所、本名、本誌に掲載希望のペンネーム(本名可)、応募するコロシアムナンバー、自分のチームデータの名前、自分のチームデータの説明を書く。字の読めないものは選考外になるから注意すべし。
❺封筒に貼れるサイズのシールに自分の郵便番号、住所、氏名を書く。これが、編集部がメモリーカードを返送する際に使う"あて名シール"になる。
❻封筒の裏にコロシアムナンバーを書いて、メモリーカードと応募用紙、あて名シールを入れて、下のあて先へ送る。

注意、応募したメモリーカードは返却しますが、発送までに時間がかかります。本誌で発表してからだいたい1ヵ月かかるので、ご了承ください。それから不慮の事故に備えて、応募データを必ず別のメモリーカードにコピーしてとっておくのも忘れずに。

あて先
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック・プレイステーション4月号
"ゲーマーズコロシアム"係

応募締切 '97年3月7日(当日消印有効。1日でも遅れると無効なので注意)

［読者諸君らの作品を集結させ ゲームを1本作ろうではないか!!］マスターを越えろ!!

3D シューティングツクール特別講座

前夜祭

発売元 アスキー　ジャンル ゲームコンストラクション　発売日 発売中　価格 5800円　メモリー 8ブロック使用

読者から作品を募る前に、まずは『シューツク』の総復習だ!!

『シューツク』を用意せよ!! 作り方はマスターが教えよう!!

やぁ、諸君。お初にお目にかかる。私は『3Dシューティングツクール（以下シューツク）』のマスターだ！　この場合、マスターとは『シューツク』の作成のプロのことを言う。その作り手のプロが、自ら『シューツク』の作成で悩んでいる諸君らに、愛の手を差し伸べようというのが、この講座の意図だ。本講座では諸君らの作品を毎号募集する。採用されれば本誌のCD-ROM内に収録されるのだ。どうだ、スゴイだろぅ？　だが私の作った作品を見て、それを越えるものを作ってこなければ採用はされないぞ。ちなみに今回は講座の前夜祭のため、私の作品は収録されていない。少々残念だ。

さぁ、いまからでも遅くはない。せめて次号が発売される前に『シューツク』を用意しておこう！

マスター

自らを『シューツク』のマスターと豪語する『シューツク』のプロ。見かけは怪しい研究をしていそうな博士だが、その実力はいかに……。「博士ではない。マスターと呼べ！（マスターの叫び）」

作成でポイントとなる5項目を解説

ここで『シューツク』を知らない者たちへ、その作成手順を解説してやることにする。これを見ればいかに『シューツク』による作成が簡単かが把握できるハズ。それでも『シューツク』で作成する意欲が涌いてこないようであれば、私のツメの垢を無理ヤリにでも飲ませてやるぞ。借りてでもイイ、とにかく1度ゲームを作ってみるのだ！

作成手順

1. モデルを作る
2. 登場物を決める
3. 動作パターンを設定
4. ステージ作り
5. テストプレー

1 ←右上の〝作成手順〟にある〝モデルを作る〟が左の写真にあたる。ここでは用意されたパーツを組み合わせて、オリジナル機を作るのだ。

2 ←ここでは、ゲームのなかに出現させる〝登場物を決める〟。現代機やSF機、岩やトーチカなど、その数なんと340種類！　すばらしい。

3 ←敵がどのように攻めてくるのか、その〝動作パターンを設定〟する。その数129種類。〝ターン〟ひとつをとっても、さまざまな動きがある。

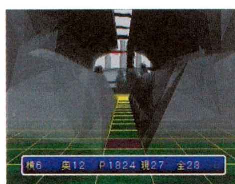
4 ←いままでのは下準備。ここで本格的な作業〝ステージ作り〟に着手することになる。地形物の配置、敵の攻撃パターンなどを作成するのだ。

5 ←ある程度ステージができあがったら〝テストプレー〟で、その仕上がりを確認することになる。④と⑤の繰り返しが作業のメインとなるぞ。

当然、このほかにもやるべき作業がたくさんあることは言うまでもない

用意されたデータのなかでどこまで工夫できるかが重要!!

作り方はだいたい把握できたな。さて、今度は『シューツク』ユーザーにも聞いてほしい。知ってのとおり『シューツク』で登場する機体や地形物などは、あらかじめ用意されている。だから中身は違えども、できあがった作品はどうも似か寄りがちになる。そこで大切なのが"工夫"だ！　ボスの登場シーン、特定の敵を倒すまで先に進めないステージなど、とにかく演出に凝りに凝った独自の"イベント"を作ってほしい。そこまでできてこそ私のようにマスターとなれるのだ。



↑用意されている背景は、開けた地形ばかり。ならば岩や壁を使って洞窟を作ってみるのもひとつの手と言える。

↑ステージが短すぎると思うのなら"繰返"を使え。これを使えば少しのマス目で長いステージを演出できるぞ。



↑"モデル作り"ではセンスが決め手だ。誰も思いつかないようなオリジナル機を作れ。

配置



↑凝った演出に欠かせないのが"イベント"。ようするに仕掛けを作るのだ。いきなり速度を変化させたり、フラグを立てることも可能。

さあ!!ガンガン送ってこい!!

さて、ここでは作品の応募方法を伝えるとしよう。ちゃんと読めよ。『シューツク』ユーザーならわかると思うが、ひとつのステージの奥行きは999マス。この999マスを4分割すると、そのひとつは約250マスとなる。当講座ではこの250マスぶんを毎号募集する。今回はステージ1の1〜250マスまでを作ってもらいたい。くれぐれもステージ1をまるまる作ってきてはならないぞ。

毎号募集をかけるということは、次号では251〜500マス間を募集し、その次では501〜750マス間を募集するという展開になる。まぁ、今後のことはその都度説明していくとして、とにかく今回は1〜250マス間を作ってきてほしい。締切は3月7日(当日消印有効)なので大急ぎで作るべし。結果発表は7月号で、採用作品は本誌付属のCD-ROMに収録するぞ。次に採用された作品は、その後の251〜500に収録されることは把握できるな。そうやって、ステージをどんどん埋め尽くし、読者の作品でゲームをひとつ完成させようというのが私の最終的な野望だ。いまのうちに言っておくが自機はオリジナル機を作ってきてもかまわない。ボスは作らなくても良いが、作るなら1機のみ。仮に2号にわたってボスつきの作品が採用されたら、前の作品のボスは中ボス扱いとする。"繰返"は8つ越えた段階で、私が勝手に手を加えるぞ。まだまだ言うことがあるので、下の"注意事項"を読むべし。



↑ステージの作成画面の下に表示される"奥"を見ろ。ここが250になるまで作るんだ。まぁ、245ぐらいなら大目にみるが、250を越えるのは不可。

締め切りは 3月7日 (当日消印有効)だ!!

応募の際の注意事項

モデルでユーザー登録できるのは自機とボスのふたつまでとする。それとステージ内に"ダミー"を配置したのなら、何マス目に配置したのかを書いた説明文を同封することだ。また、背景は"雲2"と"草原1"で作ること。これは私のイメージがそのように決めさせたのだ。文句は言わせんからそのつもりで。



↑自機やボスは作らなくてもよい。作るのなら1機ずつだ。制限があるのは仕方ないと思え。

メモリーパックを封書で送ってくるのだ

送るのはメモリーパック。安心しろ、ちゃんと送り返してやる。送るときにメモリーパックが心配という者は、なにかに包んでくるといいだろう。送り先は右のとおりだ。ちゃんと自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いてくることも忘れるな。



〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　テック編集部
PS「マスターを超えろ!!」係

結果発表は本誌7月号(5月30日発売)で!!

「時にはデジタルなお話を…」

Entertainment Columns

プレイステーションの楽しさってなんだろう？　デジタルに変換された娯楽のエッセンス。
エンターテイメント業界のエキスパートたちが紡ぎだす、デジタルエンターテイメントコラム集!!

PROFILE



何が苦手って、プロフィール聞かれる事ほど苦手なモノは無いアニメーションの監督。元来がアナログ星人なので、この連載を通じて、いつか心にデジタルを……と目論んでいる（ウソ）。以後、お見知り置きを。

初めてのアノ日なので勇気を出してゲームの話題、励ましのカミソリは編集部宛でね

北久保 弘之
（きたくぼ・ひろゆき）

　ども、ハジメまして。北久保とゆいます。何か書いていいと言われたので書きます。念の為断っておくが、俺はアニメ業界の人間ちゃんです。時にはデジタった話をしなきゃいけないらしいので、取りあえず最近のおしごと事情からソウニュウするが、およそ十年ぶりに漫画家の士郎正宗さんと仕事したです。今初夏発売予定のプレステ版GAME『攻殻機動隊』のムービーパート（アニメ画面の事ネ）である。近頃は、アニメ業界にもチラホラと電子計算機が出回りやがって、脳味噌お古な俺はカンベンして下さいヨ先輩、わっかんねーッスてな状態だが、今回の映像は、普通のセル＆フィルムを一切使用しない、フル・デジタル・アニメーションつークソ生意気。さて、デジタルでアニメといえば『TOY・STORY』等の3D。大変です隊長、怪獣ポリゴンが現れました！　みたいな、三角形の集合体を想像するかも知れんが、チョト違う。見た目は従来のアニメっぽい。勿論ポリゴン君も大暴れしとるが、それは言わば名脇役、隠し味でナ。要は、作画までは通常どうり（でも無いが……）紙に描かれ、着色からコンピューターで作業して3Dと組み合わせとるのだ。制作時の手間は耳血モノだったが、仕上がりも凶悪である。今後、詳しく語れる機会があれば詳細はその時に。話題性確実なので、皆の者、活目して待つが良い。では又、次号で会おう。ふっふっふ……。



PROFILE



元制御系プログラマーで、画像処理に興味を持ちゲーム業界へ。現在（株）ティー・イー・エヌ研究所でゲームデザイン、プログラマーなどの業務に従事中です。最近プログラミングする時間がありません。

真のエンディングはあなたのなかに『ルシファード』の世界への誘い

鴨田 久
（かもだ・ひさし）

　皆さんは人間の感情というものは不思議であると思いませんか？　昨日まで親友だった人が些細なことで啀み合う。あるいは真面目な人徳者が一家惨殺事件を起こしたりする。それはなにも例外的な出来事ではなく、私にもそして貴方のなかにも存在する真実なのです。

　『ルシファード』は、誰しも持っている内面の善と悪のバランスを計測する"Phicological RPG"です。ですからゲーム内に押しつけの価値観、判断基準は極力設けないようにしています。反面、プレーヤーの行動の予測が難しいため、バランス調整やフラグ管理が難しい（現在もそれで苦労している）ので、完成が遅れているのも事実で、このゲームを楽しみにしてくださっている方には大変ご迷惑をおかけしています。

　しかし！　現在30分程度のフルアニメーションが完成し、そのクオリティーはスタッフ一同満足のいく完成度です。これはまだ雑誌などには発表していませんが、"ルシファード"の魅力のひとつであります。

　感動的なロマンス、バイオテクノロジーの世界、ファンタジー的な世界などのさまざまな出来事をみなさんが仮想体験できるよう、さらに内容を煮詰めている最中です。

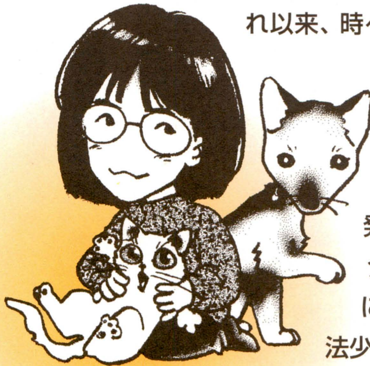
　さて、このゲームのタイトルにもなっている"ルシファー"については色々なゲームや物語などで登場しているので皆さんご存じだとは思います。伝説上では、元は第1位の天使でありながら悪魔の味方をし、地獄に落とされて魔界の王となった、とされています。

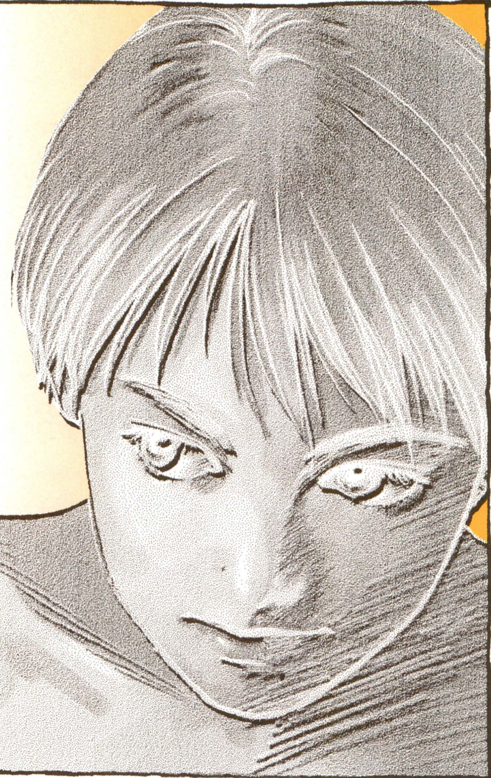
　このゲームでは"ルシファー"はプレーヤーを『ルシファード』の世界へ誘う女性キャラクターという形で登場します。ゲームが進むにつれ、"ルシファー"はプレーヤーの心理状態によりその姿を変化させます。即ちゲームの進行状態をチェックするナビゲーター的な役割で登場します。最終的に"ルシファー"を天使にするか悪魔にするかはプレーヤー次第です。かなり変則的なゲームではありますが自分の内面のバランスに興味のある方は是非プレーしてください。

Macでお絵描き

高田明美

去年の夏、パトレイバーのCD−ROM作品集の仕事でMacにあらためて触れる機会がありました。作品集に収録されたミニシアターの描き下ろしだけでは飽きたらず、自分で撮った写真と野明のイラストでCG作品を創って限定100部のサインとシリアルナンバー入りプリントアウトを展覧会の会場で販売しました。右の絵はその時の素材の一部をさらに加工したものです。それ以来、時々デジタルイラストにはまっています。今、プレステのゲームのキャラデザインをしていますが、その仕事でもMacは活躍しそうです。この秋、発売予定ですが、おいおい紹介できると思います。ひさびさにちょっとやわらかい絵柄の魔法少女物です。お楽しみに……。



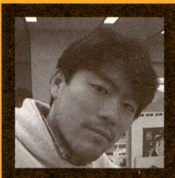


PROFILE

静かな住宅街で猫と犬との暮らしを楽しむイラストレイター兼キャラクターデザイナー。デジタルイラストと思いきりアナログな銅版画の両方に興味がある。週1回の乗馬で運動不足を解消……してるつもり。

PROFILE

杉山一郎・株式会社アスキーET第一制作部プロデューサー。『トゥルー・ラブストーリー』の開発を取りまとめた人。打ち合わせと称して毎晩酒を飲むのが仕事らしい。転校&遠距離恋愛経験者。



ああ…、由梨香の水着に首ったけ！

文：杉山 一郎（すぎやま・いちろう）・イラスト：松田浩二（まつだ・こうじ）

1996年末のゲームソフト発売ラッシュの中、『トゥルー・ラブストーリー』というお姉ちゃんのゲームが発売されたのを、皆さんご存じでしょうか?

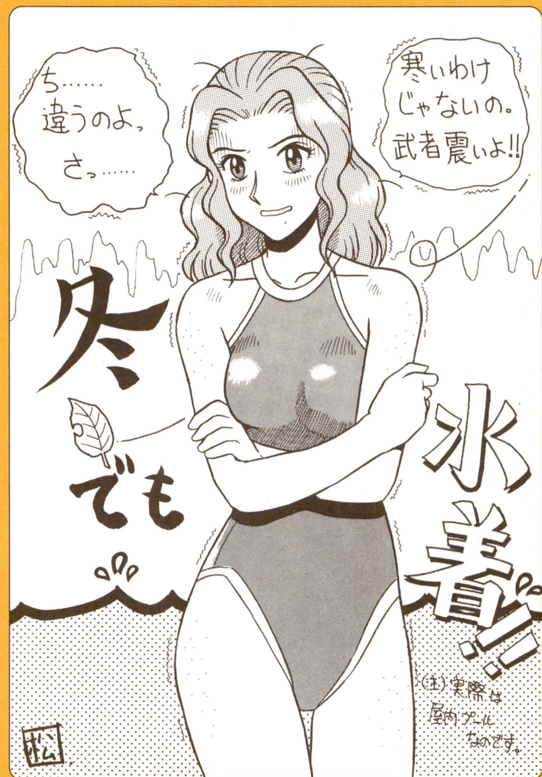
おかげさまで売れ行き好調！　シリーズ化に向けて好スタートを切りました。感謝、感謝。

まぁ、何というか、お姉ちゃんのゲームって言うと敬遠しちゃう人もいると思うんだけど、13歳女子中学生から42歳妻子持ちお父さんまで、幅広く暖かい支持を受けてるので、一度プレイしてもらえればなぁ、と思っています。個人的に、水谷由梨香嬢イチ押しです。

由梨香嬢といえば、特徴的なのがその設定。"白百合女子学園水泳部部長" ときたもんだ。派手な看板でしょ？　そもそも打ち合わせで、ディレクターの高原氏に、「セーラー服出したいから他校の生徒も入れない?」と切り出したのがきっかけだったんだけど、まさか"白百合"で"水泳部"で "部長"までぶっ飛ぶとは。なんて勢いのある男だ!

「やっぱり、冬でも水着ですよ!」……恥ずかしげもなく、その明快な発想にたどり着けるところが彼の凄さです。

……ただ残念なのが、グッズ系メーカーに由梨香嬢のウケが今イチなこと。なぜだ！　もっと彼女を愛してやってくれ！　そりゃ弥生ちゃんは可愛いよ。けど由梨香嬢には人を寄せ付けない美しさがある！　……あれ?寄せ付けないってのはまずいか。



PROFILE

松田浩二・『トゥルー・ラブストーリー』のヒットで注目を集める新進気鋭イラストレーター。他の開発スタッフがのんびり次回作の準備を進める中、ひとりイラストの仕事で多忙を極める。ビッツラボラトリー所属。



今年からプレイステーションでガンガンいきますんでよろしく!

桝田 省治
(ますだ・しょうじ)

PROFILE
正月に熱海後楽園ホテルのカーレンジャーショーに息子たちと今年も行って来ました。ビールを飲みながら畳に寝っ転がってヒーローショーを観られて温泉まである。親にとっては誠にありがたい企画です。

創刊おめでとうございます!

今回からコラムを連載することになった桝田省治です。最初なので簡単に自己紹介をしておきます。

僕は家庭用のテレビゲームを作っています。ゲームデザイナー、ゲーム作家、ゲームクリエイター等、一般的な呼称も未だ確定していないイイ加減な職業に従事しています。

映画で言えば監督兼脚本家、建築で言えば建築家兼設計士、てな位置でゲーム制作に携わっていると考えてもらえれば、ほぼ正しいです。

略歴の代わりにここ5年くらいで制作に係わったゲームの中で比較的名前が通っているタイトルを思いつくままに挙げます。このリストから僕がだいたいどんな性向をもったヤツか察してやってください。

●天外魔境のⅠとⅡ

僕の仲人の広井王子氏企画・監修の和風のRPG。発表されたままいつになっても出ないことで話題のⅢの前作と前々作です。Ⅲはおととしの秋にシナリオプロットはアップしたんですけど、ハドソンからその後音沙汰がありません。実は僕もけっこう頭にきていたりします(笑)。

●METAL MAXの1と2とRETURNS

ゲームデザイナーは宮岡寛氏。荒廃した近未来を舞台に自分の戦車を改造しまくって遊ぶRPGです。僕はコーディネーターみたいなことをやりました。残念ながらかかわってないので確かではありませんが、続編が制作されているみたいです。この噂が事実とすると僕も1ファンとして嬉しい限りです。

●エメラルドドラゴンのPCエンジンとSFC版

シナリオが飯淳氏、キャラクターデザインが木村明広氏。パソコンで大ヒットした名作RPGのリメイクです。これでもかあ! というくらいクサいシナリオがお好きな方にお奨めの一品。僕はいわゆる監修です。

●Linda3(リンダキューブ)

某ゲーム批評雑誌で発売直後に幻の名作にありがたくも選んでいただいた、自分で言うのもなんですが"幻の名作"です。PCエンジンの衰退期に出たということもありますがホント売れませんでしたね(笑)。

内容は8年後に巨大隕石が衝突する運命にある星の動物を1種類でも多く捕獲して、宇宙船"箱船"に積み込んで脱出するという、ドキドキハラハラのRPGです。

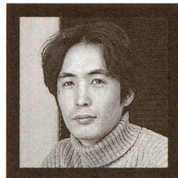
裏工作(笑)がやっと結実し今年の夏にはPSに移植されます。こんどこそ"幻の"が取れることを切に願っています。まッ、だまされたと思って一度遊んでみてください。かなりおもしろいはずですから。

宣伝ついでにもう1本。

●ネクストキング-恋の千年王国

一言で表すと対戦恋愛ゲーム。数人のかわいいギャルをライバルと奪い合うという、修羅場必至のエゲツなくも絶対熱い中身。こっちもPSで春頃にリリースできる予定です。というわけで、次号からはゲーム制作の舞台裏レポートみたいなのを書き散らかしていくつもりです。ご意見・ご感想・ご希望等ありましたら、軽い気持ちでお便りください。

ほんじゃまた、来月!



『日常のファンタジー』これで決まり!

池本 浩司
(いけもと・こうじ)

PROFILE
『卒業Ⅱ』のSS・PS版の移植の後、今回のオリジナルタイトル『リフレイン ラブ』の企画・プロデュースを行なう。やっと仕事も落ちつき、今は家族にサービス! サービス!

『リフレイン ラブ』の制作も終え、後は3月の発売を待つ状態になりホッとしてます。『リフレイン ラブ』って何? という人もいるだろうからちょっと解説! 登場キャラは大学生で女の子3人、男の子3人、そしてプレーヤーの男女7人の恋愛シミュレーションゲームなんです。

年齢の高い(20〜23歳)キャラクターのゲームですね。高校生活を終えた男女が少し大人の交際をしていくゲームです。高校生の初々しさや、初恋、ドキドキをすでに経験した男女を前提に設定しているので、セリフの駆け引きも少し大人っぽいですね。それから男性キャラ3人もそれぞれがパラメータを持っており親友でもあり恋のライバルでもある点がゲームとしての広がりを出しています。プレーヤーと男女6人の複雑な人間関係を体験するゲーム。いいでしょう、そろそろそんなゲームが出てきても……。

古き良き学園ドラマ的な設定のものから、日常的な設定のゲーム。あこがれのマドンナではなく、隣に住んでいるお姉さん的な存在の日常的なキャラクターが出るゲームがあっても……、そういう想いで『リフレイン ラブ』は企画しましたね。

日常的なイベントも自分ならどうする? みたいな臨場感があって、その状況でどうするか選択する。いいんじゃないかな。

自信はあるので、是非一度プレイしてみて下さい。

そう言える商品をいっしょに制作してくれたスタッフ、各関係者の方々にご苦労さまと言いたいですね。

企画当初、PSらしい商品をと考えましたね。PSは全年齢対象なので、お色気は前面に出せませんからゲームとしての面白さの追求には、よい経験だった。そういう意味で『リフレイン ラブ』のプラットホームをPSにして良かったと思ってます。

なにげない日常の中で人と人が偶然出逢い、恋愛を育む……。

これって"日常のファンタジー"なんですよ。できたら、最初のプレーは、自分に素直になって遊んでほしいな。攻略は二回目からが理想かな?

ではでは……。



PROFILE

寒い日が続いているけど、冬って小物もいろいろ使えて、おしゃれが楽しいから結構好きなんだ。でも、バイト代をバーゲンで使っちゃって……。そろそろ冬物の服もほしーよー。



"デジタル"が伝えるコト

清水 代歩
(しみず・かほ)

"デジタル"って言葉、なんだか取っ付きにくいよね。情緒ってもんがないよねって、由香に言ったら、

「ビジュアルフォンって、デジタル回線だよ。」

とか、イキナリ言うんだよ。そりゃあ私は、電話魔だけど……。

でも、そう考えてみると、友達や好きなコとのおしゃべりが、"デジタル"で伝わっているって、不思議。"デジタル"が紡ぎだす情緒と感情。私の言葉や気持ちを"デジタル"が紡いで伝えているのかと思うと、ちょっとロマンチックだよね。

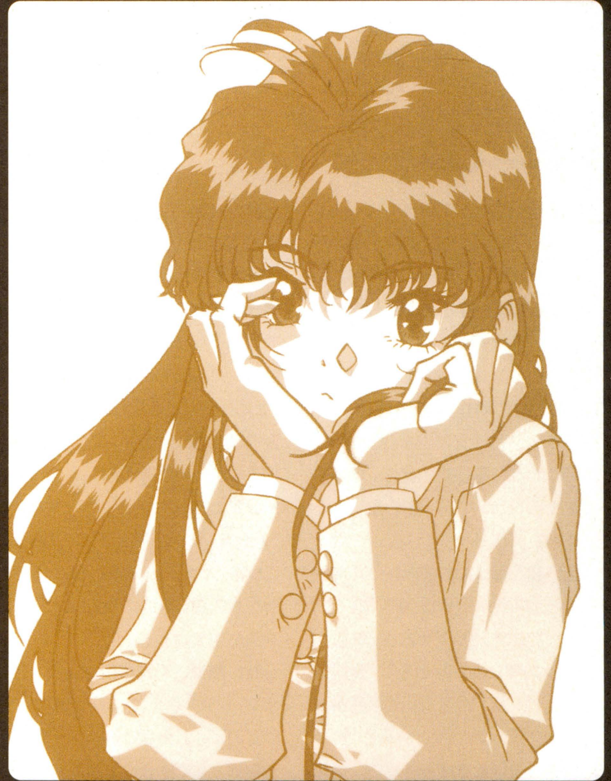
ビジュアルフォンでしか、おしゃべりできない人とかだっている訳なんだし。その方が話しやすい事も結構あるよね。

でも、バレンタインのチョコレートなんかは、自分の手で直接、相手に渡したいなって思う。どうしても自分の声で伝えたいなって、コトもあるよね。

この時代にそれってちょっと時代サクゴかも知れないけど、そういうのって、時はあんまり関係ないと思うんだ。大切だなって、人がこだわるコトは、そうそう変わるものじゃないよ。

そう考えてみると、私にとって"デジタル"は、好きだよっていう言葉じゃなくって、会いたいって思う気持ちを伝える記号なのかな。

なんて思っているコト、由香や恵壬がきいたら、きっと笑うね。



PROFILE

タイトーサウンド開発チームの総称。2・28にニューアルバム『ランディングギア／サイド・バイ・サイド』『サイキックフォース・エクストラソングトラックス』をリリース。



スタジオには悪魔が住んでいる。その名も"睡魔"……。

ばびー(ZUNTATA)
(ズンタタ)

ZUNTATAでは昨秋からオリジナルCDレーベル『ZUNTATA RECORDS』を設立して以来、以前にも増してスタジオでレコーディングする機会が増えている。

おまけにプレイステーションを始めとするCD－ROMゲームも増えたので、スタジオ内で日付が変わることなんて日常茶飯事だ。

スタジオでは、かなりの大音量で鳴らしながらレコーディングをする訳だけど、何故か不思議と眠くなってしまう。自宅だったら、間違いなく包丁を持った隣人が訪問してきそうな音量の中で、である。

しかもスローな曲でなく、"ちょいーん"と海老ぞるようなギターが出てくる曲や、テクノ調の激しい曲の方が眠くなりやすい。

スタジオでは皆、コーヒーをブラックでガブ飲みするので、眠くなるはずがないんだけど、瞼はそんな常識を無視して重くなるばかり。

ちなみに僕の名誉のために言っておくと、この"スタジオ眠り病"の症状は他のメンバーも多数訴えている(よかった、ホッ)。

そこで僕なりに科学的、音響的、医学的に分析(?)した結果、"低音の振動"にその要因があるとつきとめた!!

色々な症例(笑)を分析すると、どうやら眠り度数(単位=ZTT/h)が高いのは、リズムパート(ドラムとかベース)をレコーディングしている時らしい。恐らくリズムパートの定期的な低音の振動が、脳の前頭葉にあると思われる"電車の中はよく眠れるぞ中枢"を刺激して眠りの世界へと誘うのだ、と思う。いやそうに違いない。そう決めた。うん。

これを書いている今も、プレイステーション版『レイストーム』サウンドトラックのレコーディングのため、スタジオにいるんだ・・け・ど、いかん、悪魔・・が・・やっ・・てく・・る・・よ・・・・・ぐー。



『レイストーム』オーケストラバージョンのレコーディング風景



ソフト開発が遅れてるにも関わらず引越し強行!!

佐藤 明
(さとう・あきら)

柄にもなく"コラム"とかいうものを引き受けてしまった。しかも連載である。ボキャブラリーの枯渇している者としては、俗っぽい話しかできないがご容赦願いたい。

ところで、本誌付録の『ZERO DIVIDE2』の制作中ムービーを見てくれただろうか? なにぶん作りかけなので、いろいろとご不満もございましょうが、ながーーい目で見ていただきたく……。

思い起こせば『1』をリリースしてから、早1年半が過ぎようとしている。きっと発売時期で考えれば2年以上の製作期間になるのだろう。製作期間が長ければ、満足のいく作品ができるわけではなく、かといって、短期間に作り上げれる技量もない。正に葛藤と躁鬱の毎日である。

『ZERO DIVIDE2』に関しては、企画から制作にいたるまでの期間が長すぎ、半分でき上がったところですでに古臭い状態となってしまった。結果的には作り直しである。他社が『なんとか3』とか『なんとか4』とか景気の良い話の中で、実に寂しい限りである。が、しかし良いもの作りますのでよろしくね。

とか言いつつ、言い訳はこれくらいにして、スタッフ一同曰く「ソフトはなかなか完成しない、うむ、これはイメージを変えなくては」「ふむ、イメージね。簡単、引越ししましょうニューオフィース」思えば、変な勢いがついたのがここからである。冷静に考えればとんでもないことで、引越しには思った以上に金と時間がかかるということである。とにかく自分たちの首を絞めながら何とか引っ越しは無事終了。

ほっとして周りを見渡せば「広い、広すぎる」。

勢いとは恐いもので後先何も考えず、3階建ての新築ビルの2階と3階を借り切ってしまっているではないか。とはいっても100坪ぐらいではあるが、ウサギ小屋暮らしの我々としては身の置き場に困る広さである。

取りあえず2階は開発室にして何とか体裁は整えたものの、問題は3階である。開発の遅れの鬱憤なのか勢いはここでも衰えることはなかった。「ビリヤード買って、バーチャファイター3も買って、卓球台も買って……。なに、まだぜんぜん広い?、そーだタタミ、畳を入れて和室をつくるぞ」もう私の勢いは誰も止めることができない状態にあった。「和室には14インチのテレビと家具調コタツが必要だ。いやそれだけでは何か足りない。そーだミカンだ、コタツの上にはミカンと決まっている。」もう誰も私に話しかける奴はいない。「まだ足りないなー、おっ、そーよ水差し、和室の枕元には水差し、あの紫のビンの水差しが絶対だよな。それと漆塗りの箱に入っているティッシュ……。」としゃべりながら振り返ると誰もいなくなっていた。

それでもダンボール箱が山積みの中、私は止まることなくしゃべり続けていた。

たしかにどこの世界に和室のあるオフィースビルがあるだろうか。しまいにはビルのオーナーを脅し、シャワールームも付けてしまった。

この勢いでコラムを書かせて頂くのでよろしくね。

PROFILE
引越し後の後始末に大変な状態にもかかわらず、東芝のBREZZAにはまり込んでいる。スタパ先生にはかなわないが、スタパJrを拝命したいほど電子機器を買いまくっている。そのうちコラムに書くね。

羊(ひつじ)の戯言(たわごと) by 近藤敏信

■「トゥームレイダース」が今一番欲しいソフトなのだが
サターン版の方が先にでちまうからなぁ…
サターン版買っちゃいそーで…
PS版の方ができよかったらくやしいしのー どーすんだオレ!?
両機で出るソフトって
コレがこまりもんだよネ…!!



随分と前に「トゥナイトII」かなんかで
画面を見て その泳ぐ姿にホレたのだ(笑)

■旬は本当にがんばりました…!
キャラデザにはじまりゲーム中の
マイキャラ・敵キャラ・ボス・背景etc
およそ目につくモノは全部自分一人
でやったのでした

■ゲーム中のキャラはこれが
なんと全部手描きした
モノを取り込んで動か
したモ! だから さぁ大変!
「ちょっと足のうごきがなぁ…」
なんて時も原画から描き
なおして色をぬりなおして
取り込んで… とホホ
(ドット絵なら修正は
楽なんだけどネ…)
そんなわけでゲーム中の川背
さんは ちゃん川背さん
だったりします(笑)

T.Kondo

PROFILE
マンガ家っぽいゲームクリエーター。代表作『海腹川背』PS版『海腹川背・旬』も無事完成!! 現在は次回作『どきどきポヤッチオ』に全力投球!! 趣味はミドルキックの練習らしいぞ!?



おちゃめで可憐な……
すぎやま現象

可憐という言葉が死語のようになってしまっている
この頃だから今一番つくりたいのが、
おちゃめで可憐なそしてちょっと、いやかなりはずかしい、
そんなゲームです。登場する
ヒロインもけっして茶髪じゃないし、おへそも出していないし、
ルーズソックスなんかも履いていない……。
ピュアな白いイメージのキャラクターを、
描けたらいいなと鉛筆を走らせる今日この頃です。
ところで1年がかりで参加してきたソフト
《フォトジェニック》が間もなくの完成と
なりました。いろんな意味で
ゲームづくりの難しさ大変さを
経験した仕事でした。
その時その時点での精一杯で
がんばりましたので
プレステユーザーの皆様
でましたら是非見て
下さいませ。

PROFILE
ファイナルロマンス2&Rでキャラデザ作監、ボイスパラダイスでキャラデザなどゲームメディア中心に活躍中のイラストレーター、現在フォトジェニック(PS・SS)に全力奮闘中。



デジタルも好きだけど アナログなドキドキ感を大切に

國府田 マリ子
(こうだ・まりこ)

気がついたら"デジタル"に囲まれてた。不思議だよ、私。物理も、数学も記号も大の苦手だったの。横文字も、本当にだめなの。今でも逃げたくなってしまうくらいなのに。なのになのに、日記をMACに打ち込んでいる。(級長くんとHappyっていうの。2人ともかわいいの❤お願いあんまりカタまらないでね❤❤❤)MACにむかって詩の世界をあれやこれやと思いをめぐらし、キーボードをたたいている。便利なのか、それとも情緒に欠けているのかは分からないけど、詩をかいている。その歌の世界をキーボードできざんでゆく。いいのかナ、これで。ちょっと考えながら。木の机で鉛筆がさらさらと走る音を心に感じながら。

学生時代が終わってから結構時間が経っている私には、あのカツカツともコツコツともいえない、かすかな音がなんともせつなく思えて胸がじわじわする。今はもう、皆シャープペンなのかな。(私の頃はシャープペン禁止、なんて時代もあったぞ)それにもう、テストとかもマークシートであんまりさらさらカツカツ鉛の筆を鳴らすこともしないのかな。少し、さみしい。自分も、さみしい。でも、MACのキーボードをたたく音も心が浮かれるんだな。これが。どーしてだろ。心がすさみそー、と思ってたのに、ぜんぜんそうじゃなかった。

コンピューター社会、どんどん冷たくなってゆくのかと思ったら、なんだかそうじゃなかった。

レコーディングの時、デジタル化された音がスピーカーからあふれでてきても、心が暖かくなった。今まで私にとって"デジタル"とは不可解でめんどうくさくて、冷たいイメージがあったけれど、実はそうじゃないんだな、と最近思う。

私はいつも、歌入れが終わってTDの時(トラックダウンの時)、大好きなエンジニアさんの背中をみている。リズムをきざむうしろ頭の向こうからゆらゆらきえてゆく煙草のけむりを見ている。彼の前、手元にはとっても大きいミキサー卓があって、少しうす暗いスタジオの中で、光の棒がきらきらのびたり、ちぢんだりしてる。キレイなんだなこれが。これって思いっきりデジタルだけど、私には至福のひとときなんだ。なんだ、「デジタル、デジタル」ってとっつきにくかったけど、実は全然そうじゃないじゃん、そう思った。

考えてみればゲームだってそうだよね。ケイタイ電話の電波もどんどんデジタルに変わってゆくよね。(去年私もアナログ電波からデジタルに切り替えた、でもアナログの方が良かったナ、と今ちょっぴり思ってるけど)いつの間にか、仕事で使っているストップウォッチもデジタル表示になってるなぁ。本当はそうじゃない方が好きだけど、秒針の音がかすかに入っちゃうのね。うで時計もデジタル、多くなったなぁ。こうしてみるとやっぱりデジタルはどんどん私の生活に入り込んでる。

でも私、きっとこれだけはこだわっちゃうかなぁ。お部屋に置く時計。そしてキモチだけはデジタルにしたくないな。だって、いつまでも背中をみてどきどきできる私でいたいから。ね❤うふふ❤❤

PROFILE
CX『名犬ラッシー』プリシラ役、OVA『超時空要塞マクロス』エイミー役、CDドラマ『ツインビーPARADISE』マドカ役、ラジオQR『ツインビーパラダイス』パーソナリティーなど多方面で活躍。

プレイステーションがみるみるわかる!

花田ポン吉劇

新春プレイステーショソ対談

マイク・タイソソ VS 読売ジャイアソツ

創刊号にふさわしい企画が実現。かたやボクシソグ界を代表する『マイク・タイソソ』。かたやニッポソを代表する職業野球団『読売ジャイアソツ』カソトクの長嶋氏。ふたりのビッグマソにこれからのプレイステーショソの展望を語ってもらった。

長嶋　ミスタータイソソ、今日はプレイステーショソの話なんだ。

タイソソ　オレもプレイステーショソについてはよく知っている。『ドラゴソクエスト』がプレイステーショソで発売されるそうだね。

長嶋　そうなんだ。『ドラゴソクエスト・セブソ』だね。ソニー・コソピューターエソタテイメソトにとっては心強い援軍ってわけさ。サターソを推進していたセガ・エソタープライゼスは、バソダイと手を組んだんだよ

タイソソ　セガとバソダイが?

長嶋　パワフルなコソテソツホルダーになるだろうね。

タイソソ　『ファイナルファソタジーセブソ』はもう発売されたのかい。Oh!　両方ともセブソなんだな。

長嶋　そうそうコソビニの『セブソイレブソ』でも発売されたんだ。コソビニ流通は大ヒットだったみたい。

タイソソ　それも強力な援軍だな。援軍といえば、落合クソがいなくなったって聞いたけど。

長嶋　落合クソは移籍したよ。ちょっと戦力ダウソだね。その代わりに清原クソが来てくれたよ。

タイソソ　松井クソは?　清原クソが『西武ライオソズ』から移籍してきてかなりソソしてるんじゃないか。

長嶋　ウーソ。どっかなー。彼もジャイアソツの金カソバソだしね。あまり気にしてないソじゃないかなぁ。

タイソソ　ところでニッポソの球場はキレイなのかい?　ウソコが落ちてたりはしないの?

長嶋　おおい、タイソソウソコは落ちてないよ(苦笑)。

タイソソ　そーか。それはよかった。スワローズのミスター野村はコソピューター野球を標榜しているって話だけど。対抗策は万全かい?

長嶋　野村クソね。野村クソは"ID野球"だよ。まあシーズソをフルに闘ってみないとコソディショソはわからないからね。タイソソこそチャソピオソベルトを奪い返さないとね。

タイソソ　ノープロブレムだ。オレのパソチはメガトソパソチだよ。

長嶋　メガトソパソチね。プレイステーショソにももう2、3本メガトソがほしい感じだね。

タイソソ　『テッケソ3』はどうだ。

長嶋　テッケソね。イイね。

タイソソ　そうだろ。テッケソはオレも好きなソフトだぜ。

長嶋　おや。もう時間かな。

タイソソ　サソキュー長嶋。今日は有意義だったよ。サソキュー。

長嶋　サソキューベリーマッチ、タイソソ。またそのうち会いたいよね。

編集部　ありがとうございました。最後にサイソをお願いします。

タイソソ・長嶋　おやすいご用さ。

おふたりにいただいたサイソ色紙をプレゼソトします。ほしい方はTECHプレイステーショソ編集部まで。なお上記の記事は実在の人物とはまったく関係ないことをあらためて記載いたします。サソキュー。



←副編集チョ 花ポソ

私のプレイステーション自慢

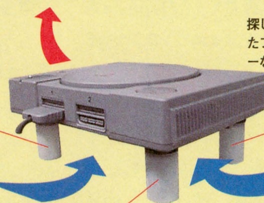


プレイステーションを持てる喜びを顔で表現するコーナーなのだ。上記のようにうまく表現できた写真が撮れたら編集部まで送ってほしいのだ。イキな写真は本誌に掲載して栄誉を讃えるのだ。記念品も出すよーん。アーっ。1枚サターンじゃねえか。佐伯さんスイマセン。担当者を殴っときますんで。エヘ(愛想笑い)。

あて先

〒151-24
東京都渋谷区代々木
4-33-10
株式会社アスキー
TECH PlayStation編集部
「花田ポン吉劇場」係

ちょっとイイ話



カメラマンからもらってきた、PROVIAのフィルムケース。透け具合が超弩級。

写真が趣味の河野真太郎第二編集統轄部長からもらったフィルムケース。超弩級。

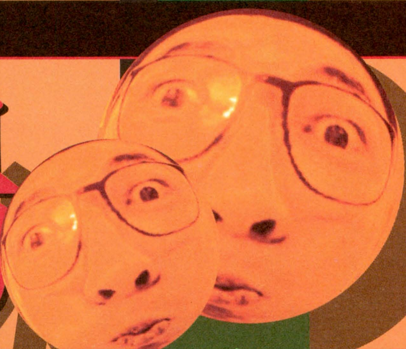
探してたとき編集部に落ちてたフィルムケース。タイムリーな落ち具合が超弩級。

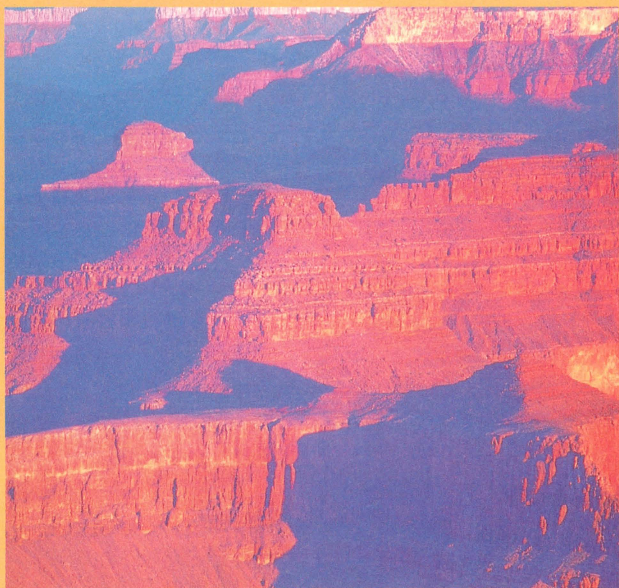
わたくし花田のプレイステーションは初代なのだが、少々熱に弱い。夏場なんかゲームしながらエアコン入れるとブレーカー落ちるってんで、クソあち一部屋で遊ぶ。そんでもって究極天然サウナ状態で6時間を過ぎたころ、「あれPS止まっちったよ、とほほ……」なんてことがよく起きる。本体さわると、電源コードがささってる電源部のあたりが結構熱い。とっとと修理に出しゃいいのに、そんじゃってんで考案したのがこのシステム。名付けて『夏だってのにコタツ(編注:以下なげぇくせにたいしたことないから略)システム』。要は本体を持ち上げて風通しをよくしただけ。こんだけで熱暴走はしなくなったのであった。

消火器⬇

創刊号の立ち上げで、もータイヘンなことになっているテップレ編集部では、エンドレスオーバーナイトワーキングな編集者たちが今日も必死に寝ている。床やイスの上に横たわるかれらの姿は、築地の市場に横たわるマグロのようであり、ときどきピクッとかするあたりはゾンビのようでもあり、かなりホラーなのだが、日がたってきた者は異彩ならぬ異臭を放つようになる。そう、編集者は日持ちしないのだ。最初は酸っぱい感じなのだが(右ページに続く)

場





⬆グラソドキャニオソ

ナウ
プリソティソグ

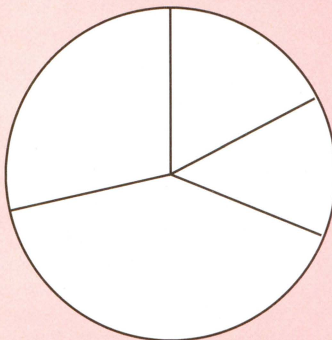
➡キャソプで練習に励む読売ジャイアソツ

ヘナチョコ・ランキング

あぁ、なんてこったい。こんなハズじゃなかったのに……。誰もが恐れる恐るべきヘナチョコ状態を恐れず直視しちゃったりしち。

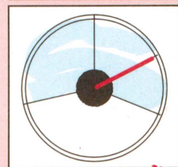
- 震度1 ……… あえて買ったらやっぱりクソゲー。
- 震度2 ……… ケーブル短くて引っ張ったら本体落ちた。
- 震度3 ……… 彼女に負けっぱなし。
- 震度4 ……… 近所のお子様に負けっぱなし。
- 震度5 ……… かーちゃんに負けっぱなし。
- 震度6 ……… うっ、メモリーカードが一杯っす。
- 震度7 ……… 対戦しようしたら自分は友達いなかった。
- 震度8 ……… 持ってきたゲームのCDケースがカラ。
- 震度9 ……… 徹夜したのに友達はコンビニで買った。
- 震度10 ……… ついに詩織ちゃんに告白されてうれしくてゴロゴロ転げまわってたら、妹が見てた。

グラフをうめましょー



左の円グラフをコピーして、あんたが連想した"なにか"を書き込んでみよー。そんだけ。

例



「誰がタコメーター作れゆーとるか!」

つっこんでみましょー

なんのこたぁない。フリに対してくだらねぇボケをかまします から、テケトーにつっこんでください。全問正解者のなかから抽選しませんから、そんなにリキ入れないで肩の力抜いてレッツ、チャレンジ! ウソ、ほんとはこんなバカ記事読んでないで少しは明日の日本について思いをめぐらして、これから自分がなにするべきか考えて行動して、予想したとおりになっちゃったもんだからさぁ大変てな感じになっていただきたい。

そしたらこっちも負けじと、バカ記事だけじゃなくバカデジ(バカなデジタル)作って対抗。エラくなったあんたと60分3本勝負で、6:0のストレート勝ち狙い。決まり手は"がぶり寄り"ってな具合っす(誰もこんなとこまで読まんからテケトーだ)。

フリ	ボケ	ツッコミ
いやぁ、昨日久し振りにウチのガキと原っぱで遊んでさ……。	ボタン押し分けんのが楽しいやね。それにあの犬、カワイイよねぇ。	?
いまさ、トポロにはまっちゃっててさ。やっぱあれ、よいわ。	あの「お母さ～ん!!」てのでしょ? いま最初の森で詰まってんだよね。	?
カメラ買ってね。シャッタースピードは2000分の1までだけどさ。	スゴイじゃない。プラズマ火球とかバシバシ吐きまくるんでしょ?	?
居酒屋でモロキュー頼んだら、となりのヤローがからんできてさ。	そりゃ災難、スピンしちゃって思わず熱くなっちゃうんだよねぇ。	?
昨日の9回裏見た? いまどきのアンパイアはなってないねぇ～。	え～なんで? 吸血シーンなんかドキドキものでいい感じじゃん。	?
マクロス買った? やっぱ3Dはあでなくっちゃいかんよね。	ああ、あの数字で絵が出るやつ。ひまつぶしにゃもってこいだぁね。	?
うちの会社アスキーっつって、パソコンやゲームの本出してんだよ。	ああ、さだまさしがテレビコマーシャルで「100番100番」ってやつね。	?

消火器⬇

(左ページの続き)これが硫黄のような臭いになってきて「おお、ここは草津の温泉街か?」と錯覚するようになると、かなりヤバイ。やはり編集者は変臭者、編集とは日々是戦闘なのだ。さて、戦闘といえば銭湯だが、初台界隈の銭湯群は強力である。変臭者を収用可能な徒歩5分以内の湯屋は3軒あり、レンジを徒歩15分以内に拡大するとその数は一気に8軒になる。まさに万全。おかげで変臭者たちは再生し、編集部でぐっすりと寝られるのだ……って仕事すれ。

本舗 P.S.アイラブユー

ここ深海では。もとい創刊号の編集作業の追われるTECHプレイステーション編集部では、若者が椅子を3つ並べて爆睡し、ドロドロになりながら原稿を書く姿がもはや日常茶飯事。そんな彼らを救うのは、読者からのお便りなのだった。てなわけで最初のお便りいきます。

『TECHプレイステーション』はなぜでないのですか？　『TECHサターン』はあるくせに。TECHはセガの味方ですか？　それともソニーの人と仲が悪いんですか？
（京都府・奥様は・18才）

ぜひ出していきたいってゆーか。どっちとも仲よくしていきたいってゆーか（こーゆーヤツが実はいちばん嫌われるんだよねー）。

ウィンドウズ用の『TECH Win』はCD-ROM2枚組なのに、『TECHサターン』は1枚。『TECHプレイステーション』も1枚なんですか？
（京都府・フニャコフニャオ・53才）

1枚でしたー。大当たりーっ。

なんか気がつくとTECHってつく本を買ってるよーな……。美少女ものの『TECHジャイアン』まで買ってるしさ。次はプレイステーションでしょ。なんか買いそーな感じ。
（京都府・のたり松太郎・8才）

いやキミは18歳未満だから『TECHジャイアン』を買うことはできないってゆーか。10年も早いってゆーか。

TECH編集部はアルバイトを募集してますか？　してたらぜひ働きたいです。ボクはプレステのゲームが大好きで3億年やっても平気です。
（京都府・池中源太・17才）

そんなに気の長い人は絶対に雇いません。5万年程度なら可。

編集部にはどれくらいゲームソフトがありますか？　いやーきっとやり放題なんでしょ。うらやましい。
（京都府・暴れはっちゃく・43才）

実は意外なことにそんなことはないのだな。ゲンコー書きやらCD-ROM制作に追われてそれどころじゃないのが本当の姿。おい仕事しろよ。

すいません。ドラクエは出ますか？
（京都府・おや天和だ・61才）

すいません。出るそーです。

編集部ではどんな匂いがしますか？
（京都府・星の子チョビン・33才）

なんか醤油くさいんだよね。

山奥に住んでます。
（京都府・通天閣打法・35才）

あなたのペンネームにいったい何人の若者がついてきているのか。編集部は心から心配している。

『ドラクエ』の堀井雄二さんは写真を見るたびに顔が大きくなっていってるような気がする。心配だ。
（京都府・グラスの底に顔・40才）

あなたのペンネームのほうがかなり心配だ。ついてきてるか若い衆。

P.S.アイラブユー プレゼント

カプコンが誇る美少女ゲームキャラクターが限定でぬいぐるみ化されたのだ。第一期カプコンキャラクター編と名打たれて限定販売されるのは、『ストリートファイターZERO2』の『さくら』、同『春麗』、『ヴァンパイアハンター』の『モリガン』、同『レイレイ』の4人。

製作・製造アトリエパレットで、ライトニング（☎03-5306-0269）から発売されるぬいぐるみだ。全長は約30センチで、価格は5800円だ（送料はいくつでも500円）。今回は、読者のためにこれら4体を各1名様にプレゼント！　ほしい人は、どのキャラがほしいかを明記し、編集部まではがきを。締切は3月29日（当日消印有効）。


1/5さくら


1/5レイレイ


1/5モリガン


1/5春麗

本舗 TECHプレイステーション スタッフ名鑑①



'97年TECHプレイステーション副編集長

花塚 弘

愛称:花ボン、ボンちゃん、ラーメン等

攻守に優れた指揮を発揮する副編集長。ふだんグータラしている編集チョに代わってTECHプレイステーションを切り盛りする。スタッフの信望も厚いが、徹夜が続いてキレちゃうと「ラーメン」と怪鳥音を発することも。'96年度ゴールデングラブ賞授賞。

本舗 ほしい投稿とほしくない投稿

ほしい投稿

❶美麗イラスト

美しい描線で描かれ、華麗に色づけされた、ゲームキャラクターなどのイラストは編集部を勇気づけてしまう。TECHプレイステーションの誌面を盛り上げることウケアイ。ぜひ投稿していただきたい。採用された読者には記念品を出していきたい。



❷美麗プリクラ

美しい女性がこっちを向いて微笑んでいるプリクラもまた編集部をそこそこ勇気づける。複数の妙齢の女性のプリクラならかなり勇気づけるであろう。投稿してくれた読者にはやはり記念品を出していくというスタンスだ。



❸美麗おはがき

TECHプレイステーションを応援するはがきは編集部、編集者にとっての『命の母A』。だーっもー。このフレーズを全国の何人の若者が理解しているかはこの際知らない。どんどん時代がさかのぼっているいるようで編集チョに蹴られそうな気がするが。切手を貼らなくても郵政省規定の赤い物体に入れさえすれば編集部に届いてしまうという魔術的用紙が本誌に添付されている。これを利用してね。

❹美麗4コマまんが

才能のある読者様はぜひ4コマまんがの投稿にも挑戦していただきたい。編集部という戦場は常に新鮮な才能を求めている。おもしろいものを描けるならスグに連載を依頼してしまうぞ。掲載された読者様はとりあえず記念品だ。



❺美麗さしいれ

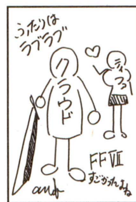
編集部は常に闘っている。常時戦場。これがTECHプレイステーション編集部である。しかし、それゆえに常にぬくもりがほしい。読者のみなさまの温かい"さしいれ"などがあると非常に。というわけで求めている。本当の愛を。



ほしくない投稿

❶ヘボいイラスト

ぐわーって感じの描線で描かれ、どひーな色づけのなされた、ゲームキャラクターなどのイラストは編集部を貧血にしてしまう。TECHプレイステーションの誌面をヘボまらせることウケアイ。ぜひ投稿していただきたい。採用された場合はヤな記念品。



❷誰かのプリクラ

ヘボい若者がこっちを向いて微笑んでいるプリクラもまた編集部の体温を下げる。複数のオッサンのプリクラなら温度を零下にまで引き下げるであろう。掲載された読者にはヤな記念品を出していくというスタンスだ。



❸イヤなおはがき

"次号から買いません"。あるいは"ガッカリしました"。はたまた"バカ"。"ちくしょー金返せ"等々。罵倒系のおたよりはまったくもって誌面には掲載しない方針だ。あとお金も返しません。ぶっぶくぶー。これは、編集部の温度が絶対零度に限りなく近くなり、凍死する編集者が出るためだ。こういうおたよりはもー100発100中誌面には載らないので書かないでいただきたいってゆーか。

❹不明な4コマまんが

キャラクターはガチャピンとムック。そこにサザエさんが絡んで官能モノになた4コマ漫画とか。そーゆーのはマズイ。つい載せてしまいそーになるので。掲載されてしまった場合については、ぜひ記念品を出すべきであろう。



❺賞味期限のすぎたさしいれ

これはもー絶対にほしくないってゆーか。うっかりスタッフが食べちゃうと確実に本が出なくなるってゆーか。ほしいのは愛なので、酸っぱい匂いのする焼きそばパンとか、そーゆーのを持ってこないでいただきたい所存。



ワカルかなーワカンねーだろーなー。

TECHプレイステーション編集部で流行ってるゲームはなんですか?
（京都府・プレステマン・22才）

やはり『FFVII』とゆーことになるのでしょーか。編集チョ山川以外は全員やってます。編集チョは型式がかなり古いため「これからはゼビウスだ」などとほざいています。

ソニーコンピュータエンタテイメントの佐伯さんは元気ですか？ よろしく言っておいてください。
（京都府・満天堂・19才）

うわっビックリした。業界の人ですな。でもさー。本名に心あたりがないんだよねー。今度佐伯さんに訊いてみることにしよーっと。

セガとバンダイの合併ってプレイステーションになにか影響を与えるのでしょうか?
（京都府・山名喜美子・14才）

うーむ。若いのに業界動向に気を配ってるコだなー。中学生だよ。

セガ・バンダイになっちゃったら、プレイステーション用ソフトが出なくなっちゃうんでしょうか?
（京都府・鈴木潤一・13才）

なぜキミたちはそんなに心配性なのか。大丈夫だってば。あとで佐伯さんに訊いとくってば。ノープロだよ。

評判の『たまごっち』がほしいのだがどうしても入手できない。アスキーの力で手にいれてはもらえまいか。
（京都府・白石義夫・39才）

ムリす。あきらめてはもらえまいか。

廃刊にならないようガンバレ。
（京都府・鉄拳4・11才）

年齢が年齢だけに悪気はないお便りであるが。廃刊は不吉。いやガンバるっすけど。ではまた次号!!

PS.アイラブユーへの投稿は…

TECHプレイステーション編集部がほしい投稿を好運にも作成できてしまった立派な読者ちゃんは、ぜひぜひ編集部まで送ってほしいのだ。不幸にも"ほしくない投稿"を制作してしまった場合でも、とりあえず送ってほしい。テップレは読者様と共に歩む本なので！ ただしなまものは禁止っす。絶対にな。ではでは。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
TECHプレイステーション編集部
「PS.アイラブユー」係 まで



夢に導かれて少年は旅に出た

ALUNDRA
アランドラ

会ソニー・コンピュータエンタテインメント　Jアクション RPG
発'97年春発売予定　価未定　M1ブロック

「冒険を経て少年は自分の運命を知る」

壮大なストーリーと、総画面数7000を超える広大なマップ内で繰り広げられるアクションRPG。

ごく平凡な生活を送ってきた主人公の少年"アランドラ"は、ある日を境に毎夜同じ夢を見るようになる。その夢は日に日に鮮明になり、ついに夢の内容と現実が重なり始めるようになる。彼は夢の出所を知るために、旅に出る決意をした。自分自身の夢にふりまわされながらもある村にたどり着いたとき、彼は衝撃の事実を知ってしまうのだった。

このゲームの最大の特徴はズバリ"謎解き"。きれいなビジュアルにものをいわせた、ストーリー重視のRPGが最近の傾向のようだが、そんな時代の流れに対するアンチテーゼ。硬派でホネのある作品といえそうだ。

ダンジョン内に盛り込まれた数々の謎解きは、アイテムや武器はもちろん、ジャンプやダッシュ、体当たりなどの基本動作も上手に使いこなし、さらに応用しなければ解けないものばかり。パズル的な要素を含んだ謎が多く、数回の試行錯誤はあたり前。そして最後の最後にモノをいうのはプレーヤー自身の頭脳だ。

また、ダンジョンや随所で遭遇する敵には、約20体の巨大モンスターを始めザコキャラにいたるまでAI機能を搭載。常に異なるパターンで攻撃を仕掛けてくるため、スリリングで奥の深い戦闘が楽しめるぞ。アクションと謎解きのふたつの要素がバランスよく噛み合った、ホネのあるRPGだ。




↑なにかわからないモノは、とりあえず近づいて確かめるしかない。


↑体力に余裕があるならとりあえず敵は全滅させよう。なにか変化がおこるかも……


↑主人公の動作のひとつひとつを緻密に表現。戦闘以外にも使いどころはいろいろ。

会発売・販売元　Jジャンル　発発売日　価価格　Mメモリーカード　他対応・その他

TECH PlayStation 1997.April

1997.4 Monthly Menu

アランドラ……68
ウエルカムハウス2……70
海腹川背・旬……72
えこのKIDS……74
ソビエト ストライク……76
ToPoLo……78
ハームフルパーク……80
BOYS BE………82
マイティ ヒット……84
ラグナキュール……86

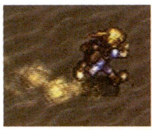
ダンジョン内にはプレーヤーの行く手を阻むトラップや仕掛けがあり、それらのからくりを解明していかないと先に進むことができない。序盤は単純な絵あわせだったり、敵を全滅させれば扉が開くなど基本的なものが多い。が、ゲームが進むにつれて謎解きの難易度もアップ。ひと筋縄ではクリアーできないような仕掛けが、容赦なく登場する。プレーヤーは用意された基本アクションとさまざまなアイテムを駆使して、それらの謎を解き明かすのだ。もし途中でつまづいてしまったら、武器やアイテムの応用を試してみよう。とにかく、頭を柔らかくしてじっくり考えてみることだ。

このアランドラは、ただがむしゃらに敵を倒していけばクリアーできるような甘っちょろいゲームではないのだ。

パズル的要素を含んだ謎の数々







⬅絵あわせパズル程度の簡単な仕掛け。床の模様に合わせ、石を置いてやるだけ。こんなところでつまづく人なんていないよね。



➡大きな写真の左隅のレバーが怪しい。あんまり近づくと鉄球にぶつかってしまうので、攻撃範囲の広い武器でレバーをたたこう。

多彩なアクションを使いこなせ!



➡とっさの判断ですばやく罠を回避したり、不本意だが敵から逃げるのに役立つ。方向キーをうまく操作すれば、連続ダッシュも可能だ。

ダッシュ

体当り

➡ダッシュしてスピードにのった状態から、目標めがけてタックル。敵にぶつかれば、ほんの少しだがダメージを与えることができるぞ。



ジャンプ

⬅数々のアクションのなかで基本中の基本となる動作。通常のジャンプで飛び乗れる高さや、届く幅の限界はしっかりと頭に入れておこう。



持ち上げ

⬅地面に落ちているタルや岩、箱などは、持ち上げて運んだり投げつけたりすることが可能。落ちている物体はとりあえず持ち上げてみよう。

攻撃

攻撃には剣や弓矢、魔力を帯びた杖から炸裂弾など、いろいろな武器が用意されている。これらの武器には有効範囲や攻撃力の違いのほか、特定の敵に大ダメージを与えられるなどいろいろな特性がある。これらの特性は戦闘のとき以外に、ダンジョンでの謎解きにも関わってくるのできっちりと把握しておこう。



チャージアタック

⬆武器によっては、パワーをためてさらに強力な攻撃を繰り出せるものも。強い敵に遭遇したときに便利。



➡強力な攻撃力と間合いの長さが魅力のハンマー。攻撃前のモーションが大きいのが難点。

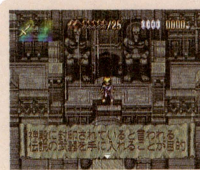


➡弓矢は、なれないとなかなかねらい通りに飛ばない。遠距離には有効だが、接近戦にはペケ。

⬆敵が集まっている場所や、もろい壁を破壊するのにはこの炸裂弾が有効だ。

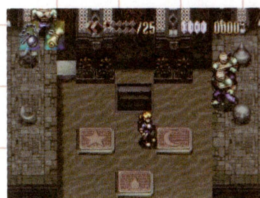
How to play 体験版

「いにしえの神殿」をお試しプレイ



これまでのダンジョン紹介で、「そんな難しそうな謎解きは俺に解けるわけね～よ」とすねてしまった人、投げ出すのはまだ早い! 体験版ではゲーム中盤の"いにしえの神殿"というダンジョンをプレー可能だ。というわけで、とりあえず体験版で遊んでみて、難易度はどれほどなのかを確かめてちょうだい。念のため序盤のほうの攻略を少し紹介しちゃうから、参考程度に読んでおいてね。

POINT1.足場がなけりゃ自分で作れ!



ひときわ高い台の上にあるふたつのブロック。いくら飛んでも跳ねても、とどきそうにない。登るにしても足場がないし……。な～んて消極的になってちゃダメ。足場がなければ、作ってしまえばいいのだ。左の台からブロックをふたつ持ってきて……。

POINT2.雰囲気がかわったら要チェック



床になにやら目の模様が描かれた奇妙な部屋。注意して見ると、模様は2種類あることに気がつく。ふたつのうちどちらかの床を踏むと、あるなにかが閉まってしまうということですわ。

POINT3.敵の弱点を見切れ!



ミイラみたいな敵がうじゃうじゃ出現。こいつらはタフで、いちいち殴って倒してたらキリがない。そんなときはむきにならず、敵をじっくりと観察し弱点を見つけだそう。ミイラの弱点といえば火。そう、こいつらはまとめて燃やしてしまえばいいのだ。

How to controll

- [R1／2ボタン] ウインドーの選択
- [△ ボタン] ダッシュ
- [L1／2ボタン] ウインドーの選択
- [○ ボタン] アイテム使用 体当たり(ダッシュ時)
- [方向キー] 動作の方向指示
- [× ボタン] ジャンプ 体当たり(ダッシュ時)
- [□ ボタン] 攻撃/チャージアタック/持ち上げる/投げる 話す/調べる/体当たり(ダッシュ時)
- [SELECT& STARTボタン] アイテムウインドーのオープン

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

WELCOME HOUSE 2

3Dポリゴンドタバタコメディー

ウエルカムハウス2

W E L C O M H O U S E 2

会ガスト J アドベンチャー 発 発売中 価 5800円(税別) M 1ブロック使用





⬆マイアミにあるこの屋敷のなかでは、キートン君はおじさんのおもちゃ。見た目もアヤシイ。こういう家へは行きたくないっス。

変なひとたちがまたやって来たよ

徹底的なアメコミ調の笑いで人気を博したアドベンチャー『ウエルカムハウス』が、ユーモアとパロディをボリュームアップさせて再登場。

主人公キートンの今回の目的は、屋敷のどこかに隠れているおじさんを探し出して、米国の独立記念日を一緒に祝うこと。しかし、おじさんを探す道中にはトラップがごろごろしているから簡単にはいかない。動きのデータが増え、前作より笑えるアクションが多くなった。

タフな奴等を紹介

おじさんの屋敷の住人たちと1匹を紹介。この屋敷のなかの人間模様は、妻子持ちのコックが独身の留学生に熱をあげている、といった具合に結構複雑だ。キャラクターみんなが強烈な個性をぶつけあっているけれど、いちばん目立つのはトラップを仕掛けるおじさん。爆破の腕はかなりのものだ。

[ジャック・スミス]
⬆おじさんの運転手兼雑用係。遊び好きでのんびり屋なアメリカ人。

[キートン・パックスマン]
⬆シカゴからやって来たドジでツイてない男。体が丈夫で、鋼鉄よりも硬く、そのうえ不死身。

[アンクル・パーキンソン]
⬆一代で財をなした事業家。人を驚かすのが大好きなトラップ仕掛けの名人。どこで技術を身につけたのか、謎の多い人物だ。

[エスカルゴ・アペリチフ]
⬆住み込みのコック。フランスに妻子がいるがアレグロに熱をあげている。

[ナポレオン]
⬆フランス料理しか食べない変わった犬。最近ブランデーにハマっている。

[アレグロ・アダージョ]
⬆イタリアから音楽留学生としてやってきた。神経質でおこりんぼう。

おじさんの屋敷は仕掛けがたくさん

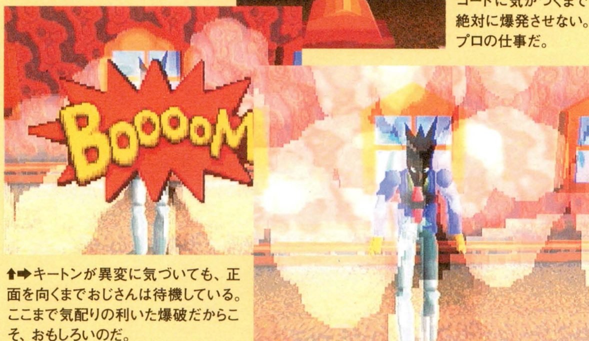
おじさんの家にはトラップがたくさんあるが、全部不自然にセットされている。それがまたおもしろいのだが、危険なトラップがものすごく多いのは困る。しかし、比較的安全なモノもちゃんと用意してあるのだ。ここでは爆発物のほかにふたつ紹介してるが、もっとたくさんの仕掛けがある。安全といってもワナはワナなので油断は禁物だ。

なんでも爆発するよ

この屋敷内で爆破できないものはない。おじさんにかかればラジオだってこのとおりだ。コードが出ているが、これがおじさん流だから黙って引っかかれ。



↖⬆キートンが足元のコードに気がつくまで絶対に爆発させない。プロの仕事だ。



⬆➡キートンが異変に気づいても、正面を向くまでおじさんは待機している。ここまで気配りの利いた爆破だからこそ、おもしろいのだ。

こんなボーリングやだ

投球しても、機械がピンを持ち上げてしまうので永遠にスコアが出ない。胃にくるぞ。ボーリングくらい普通に楽しませてくれ。



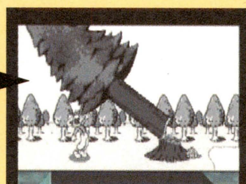
⬆勢いよくストライクを狙って投球したけれど……。

⬅ボールは真っ直ぐに転がったのに、機械がピンを持ち上げたぞ。反則だ。

映画までコケてる

映画館では、座席によって4種類のショートムービーを、なんと普通に見ることができるのだ。でも内容はズッコケなので、洗脳されてる感じ。





How to play 体験版

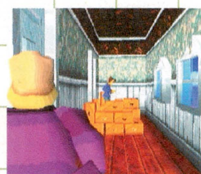
謎解き以外は製品版と同じだよ

体験版でも、爆発などの一般的なトラップを製品版そのままの仕様で味わうことができる。

ただ、最初から鍵を持っているので、ストーリー展開が若干違う。製品版ではだいぶ先に進まないと行けなかったところが、体験版では鍵のおかげですんなり進めるといった具合なのだ。



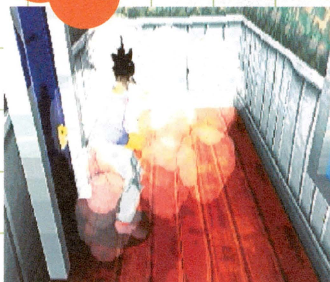
⬅ゲームが始まって、一歩部屋の外に出るとダイナマイトが山積みになっていた。もちろん逃げ場はない。

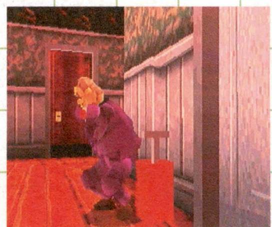


⬅ダイナマイトの山に埋もれて、身動き取れないキートンを見ているおじさん。存在感のある背中だ。

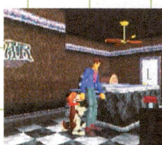
⬇逃げ惑うキートンをじゅうぶん堪能した後、ついに起爆スイッチを押した。廊下中が炎に染まり、赤一色になった。キートンは生きてるか？

死んじゃう死んじゃう



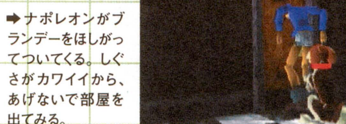


⬅あっ、よかった。どうやら生きてるみたいだぞ。先は長いぞがんばれキートン。

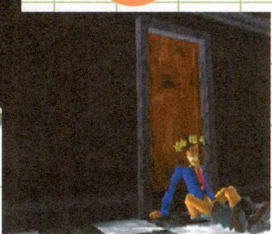


⬅カウンターでブランデーを見つけたキートン。すると、どこからともなくナポレオンが現われた。

パンツ丸見え



➡ナポレオンがブランデーをほしがってついてくる。しぐさがカワイイから、あげないで部屋を出てみる。



➡ドアを開けようとした瞬間、ナポレオンがキートンのズボンを引きずりおろした。びっくりしたキートンはしりもちをついて気絶してしまった。

How to controll

[方向キー]
上／前進。物に乗ったり、降りたりする。同時に□ボタンを押すと走る。
下／後退（階段不可）。物に座る。
左／左を向く。
右／右を向く。

[L2ボタン] 不使用

[L1ボタン] 不使用

[R2ボタン] 不使用

[R1ボタン] 不使用

[△ ボタン] 不使用

[○ ボタン] アイテムの選択、説明、使用。

[×ボタン] コマンドの取り消し。元の画面に戻ったり、NOを選ぶ。

[□ ボタン] 物を調べる。コマンド決定。

[SELECTボタン] 不使用

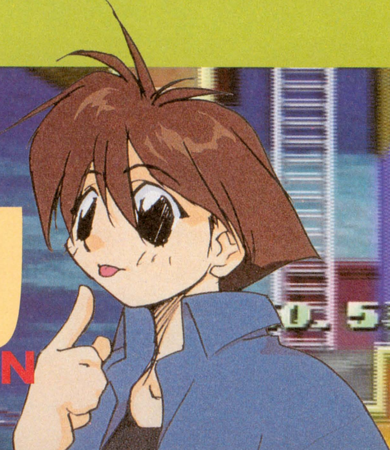
[STARTボタン] MAP表示

●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

ルアーの感触がたまらない!ラバーリングアクション

海腹川背・旬

UMIHARAKAWASE・SYUN



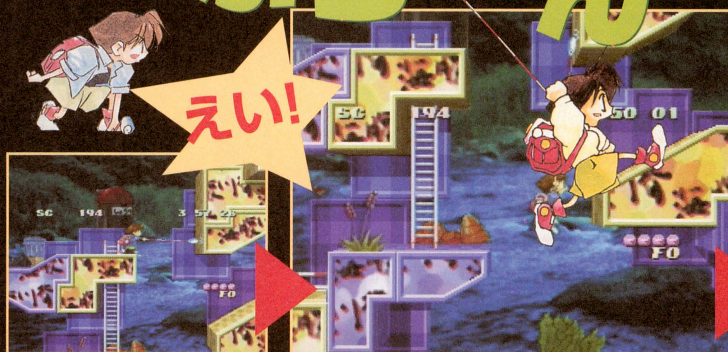
会エクシングエンタテイメント Jアクション 発発売中 価5800円[税別] M1ブロック使用

ルアーを引っかけぶら〜んと移動

かわいらしい少女がターザンのごとくビヨ〜ンと移動するスーパーファミコンの人気アクションゲーム『海腹川背』。その続編『海腹川背・旬』がPSに登場だ。

主人公がもつアイテムは、伸縮自在のゴムひも&ルアー(釣り用の擬似餌)でできた"ラバー"のみ。基本は離れたブロック間をぶら〜んと渡るのに使うものだが、ゴムの感覚に慣れればバツグンの操作性を発揮。ぶら下がったまま空中を連続移動させたり、サクサク壁を登らせたりと激しいアクションを展開できるのだ。

一度このゴムの感覚を覚えたらシメたもの。ちょっとした操作で、あどけない少女がスピーディーに動く様は圧巻! ブロック間をスイスイと渡る姿は、コントローラーから手に伝わるゴムの感覚とともに気持ちいいのだ。



ブロックにぶらんと飛び移る時のラバー操作は慣れないとなかなか難しい。基本は、振り子のように揺れ、ブロックに近づいた瞬間タイミングよく放すことだ。ゴムの伸縮を利用しての"ロケットジャンプ"、真上のブロックに飛び乗る"振り子上がり"などラバーの使い方はアイデア次第だ。



至るところに出没する金魚やどじょうなどのかわいい敵。これらもすべてラバーで退治だ。ルアーを引っ掛け、引っ張ればスポッとつかまえられる。



床や壁が動くところもルアーを掛ければオーケー。固定すればそのまま引っ張ってくれる。注意しないと予想外のところに行ってしまう。



この茶色のドアを開けて入ればステージクリアだ。ノブの前に立ち、方向キーの上ボタンで開く。各ステージにドアはひとつと限らない。

How to play 体験版

ステージ盛りだくさん これなら遊び応え十分!

驚くなかれ、今号のCD-ROMに収録した体験版ではなんと10ステージも遊べる。もちろん、製品版の序盤ステージだが、これならラバーの感触に慣れるだけでなく、新しい技の開発やステージクリアーのタイムトライアルだってできる。ステージそれぞれに攻略法も違うので、頭をひねって挑戦してみよう。

川背さん登場



⬅彼女がゲームの主人公、その名も"海腹川背ちゃん"。そう、ゲームタイトルは彼女の名前だったのだ。キミの操作でターザンのごとく激しいアクションを展開してくれるゾ。

オープニングで動きをチェック

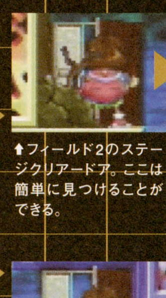
➡オープニングデモでは、川背さんが序盤のステージをスイスイとクリアーしていく様子が楽しめる。このアクションはプレーする際の参考になるので、よ〜く見ておいた方がいい。ラバーの応用テクまで見ることができる。



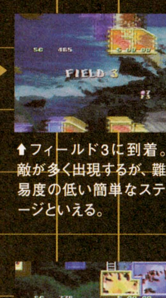
はいったドアで次のステージが変わる!!



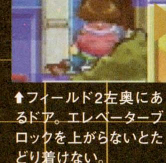
⬆ステージクリアーのドアはそのステージにひとつとは限らない。発見したと思っても、見えない所にあるかもしれないので注意しよう。ドアによって次のステージが変わるのだから。



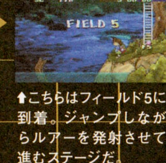
⬆フィールド2のステージクリアードア。ここは簡単に見つけることができる。



⬆フィールド3に到着。敵が多く出現するが、難易度の低い簡単なステージといえる。

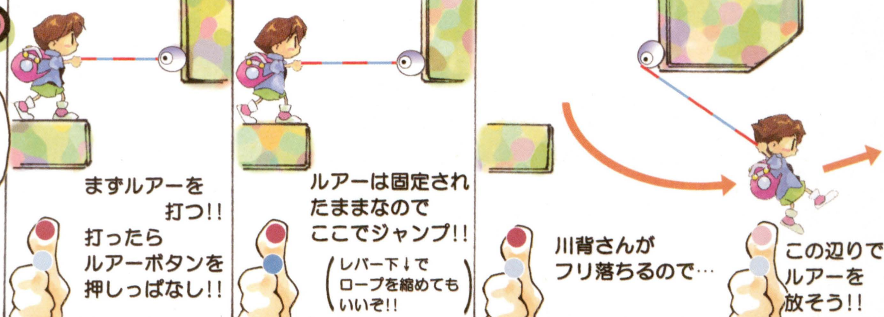


⬆フィールド2左奥にあるドア。エレベーターブロックを上がらないとたどり着けない。

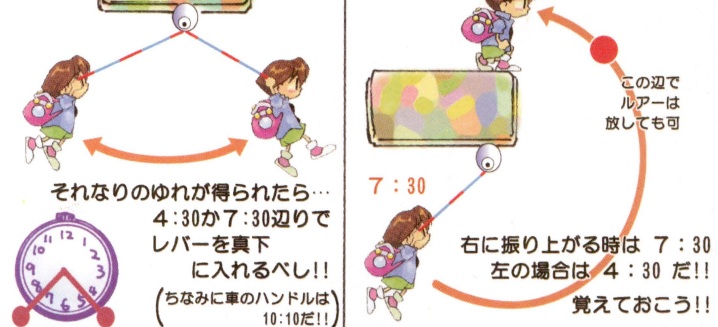


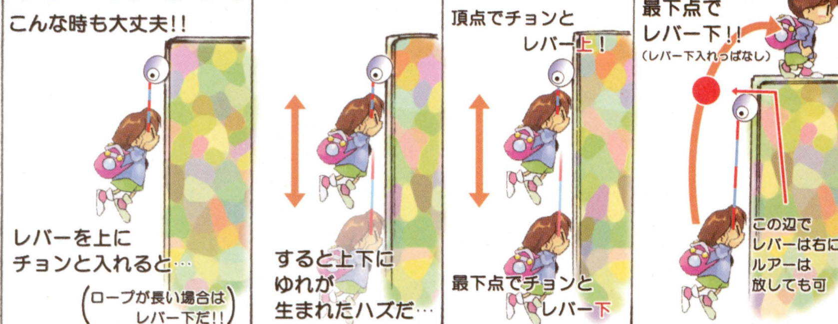
⬆こちらはフィールド5に到着。ジャンプしながらルアーを発射させて進むステージだ。













操作に慣れたら空中でルアーを出そう!



↑ハイテクニックとして初めに覚えたいのが空中でのルアー発射。これを覚えれば、空中移動が可能になる。応用技も多く、水に落ちそうになったときでもルアーをどこかに引っ掛ければ助かるぞ。

←ジャンプしたら方向キーを瞬時に動かし、近くのブロックにルアーを発射！

←うまく掛かったらそのタイミングを覚えよう。下になにもない時はゴムの反動で別の場所にルアー発射だ。

これができればステージクリアーが早いゾ!

How to controll



●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

何と言うても世の中ゼニじゃや

えこのKIDS

E K O N O K I D S

会テイジイエル
Jボードゲーム
発発売日未定
価5800円[税別]
M1ブロック使用

家族で楽しめる痛快スゴロクゲーム

うなるほどの持ち金にものを言わせて土地や店舗を買いあさり、資産家ナンバーワンを目ざせ！ いつぞやのバブリーな時代を思い出させるようなスゴロクゲームが、プレイステーションに登場だ。

プレーヤーはボード上の土地や建物が売りに出されているマスに止まり、早いもの勝ちで物件を買い占めるのだ。購入した物件には投資して、資産としての価値を高めよう。決められた年内にいちばん多くの資産を獲得したプレーヤーが、勝利者となるのだ。

勝敗を大きく左右するのが各種のイベント。ボード上のイベントマスに止まるとイベントが発生するのだが、これがラッキーなモノからアンラッキーなものまでさまざま。ラッキーなイベントとしては、臨時収入があったり、振れるサイコロの数が増えたりする。逆にアンラッキーなイベントとしては、持ち金の半分を失ってしまうなど。いずれにしても、こうしたイベントがゲームをぐんと盛り上げてくれる。

ゲームを有利に進めるのに、カードは欠かせないアイテムだ。カード売り場では、ワープできたり、他人の物件を横取りできるなど、いろいろなカードを売っているぞ。

さらにプレー中に1月1日になると特殊イベントが発生する。これはおみくじを引いて、各キャラクターの1年のツキを占うというもの。ツイてるときには、ラッキーなイベントが起こりやすいのだ。

ステージは、初級、中級、上級の3タイプ。4人までの対戦プレーが可能。大勢で集まってプレーするには、もってこいのゲームだ。



⬆ついに持ち金がゼロ。そりゃアナタ年末に一文なしになったら、泣きたくもなりますわ。



⬆よりによってヤクザさんと激突。慰謝料云々でかなりの額をしぼりとられてしまう。まあ、金だけで済んでラッキーと思わなくちゃ。



⬅長い冬が終わり、やっと春が訪れた。果たして自分の運勢にも、春は訪れるのだろうか?


⬆突如暴走したダンプカーが、ボード上のプレーヤーを襲う。いくらお金を持っていても、アクシデントには成す術なし。黙って吹っ飛ばされましょう。トホホ……。



プレーヤーのコマとなる個性的なキャラたち



天真爛漫な元気娘

ごく普通の家庭に生まれた14歳の女の子。普通の娘に育てたいという両親の思いとうらはらに、男勝りで負けん気の強い、じゃじゃ馬娘に成長してしまう。



地球にやさしいミラクル少女

兵庫は芦屋の大豪邸に住む、財界重鎮の孫娘。動物や植物と会話ができたり、少々のケガなら治してしまう不思議な力を持っている。



貧乏暇なし、金持ち敵なし!

ビバリーヒルズに住む大富豪のお嬢様。いざというときは金の力ですべて解決。怖いもの知らずの女王様。



妖術使って金儲け!?

中国山東省の仙人が住むという山奥に住んでいる。噂によると彼女は妖術を使い、天変地異を引き起こす力を持っているらしい。



中国四千年の神秘少女

父親が中国でもトップを争う実力の導師。そのためか、12歳にして100年にひとりの逸材とまでいわれる術師。読心術や催眠術など人を操る術が得意。

吉と出るか凶と出るか 楽しいイベントが満載!



⬆空から招き猫が降ってくるという、ツイてるんだかツイてないんだかわからないイベント。この招き猫は、付近のビルを大破壊して去っていくとんでもない奴なのだ。

⬆ツキがどん底状態のときはこのババに占ってもらおう。もしかしてツキを呼び込めるかも。

⬆数少ないラッキーイベントのひとつ。福引きで海外旅行が当たり賞金1000万円をゲット! このゲームのなかでは大した金額じゃないけど、たしにはなるね。

イベントマスに止まったあとどんな出来事が起こるかは、その年のキャラクターの運勢によって大きく左右される。キャラクターの1年の運勢は、正月に起こるイベント"初詣"で引いたおみくじによって決定されるのだ。おみくじには、その年のツキのバイオリズムが表示される。運勢が不調の時期にイベントマスに止まると、まず不幸な出来事が起こるので要注意。また、占いババの店に止まると、1000万で占いをしてくれる。この占いにより、その月の運勢を変えることができるのだ。

How to play 体験版

遊びがいのある中級ステージ



体験版には、難易度そこそこでやりがいのある中級コースが収録されているぞ。もちろん5人のキャラクター全員を使用でき、最高4人までの対戦プレーが可能だ。ひとりでプレーするのもいいけど、せっかくだから家族や友達と、大勢でワイワイ楽しんじゃおう。

ココではゲームの流れと基本アドバイスを簡単に紹介するから、体験版をプレーする前の参考に読んでちょうだい。

STEP1.物件を買いあされ!



プレーヤーの最初の持ち金は、なんと20億円。物件を売っているマスに止まったら、迷わずに買いまくれ。一度買ってしまえば、もうこっちのもの。対戦相手はカードを使う以外、手出しができなくなるのだ。

STEP2.買った物件には投資しましょ



建築業者やすでに購入した物件のマスに止まったときは増築のチャンス。増築すれば物件の資産価値がアップするぞ。一定の条件がそろえば、有限会社や株式会社へと、どんどん大きく成長していくのだ。

STEP3.敵の邪魔も忘れずに



敵にいいように物件を購入せてはいけない。カードを使ってさまざまな妨害工作を行なうのだ。敵の行動を封じ込めたり、他人の物件を横取りしたり、いろいろなカードで敵をかくらんしよう。

How to controll

- [L1／2ボタン] 不使用
- [R1／2ボタン] 不使用
- [△ ボタン] 不使用
- [○ ボタン] 選択決定
- [方向キー] メニュー項目選択 プレー画面スクロール
- [□ ボタン] メニューウインドー表示
- [×ボタン] ステータス非表示 選択キャンセル
- [SELECT&STARTボタン] 不使用

●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

SOVIET STRIKE

戦略性豊かな、3Dアクションシューティング誕生！

ソビエト ストライク

SOVIET STRIKE

会 エレクトロニック・アーツ・ビクター J 戦略SLG+3D 発 発売中 価 5800円[税別] M 1ブロック使用

救出・破壊・運搬。さまざまなミッションを楽しめ！

冷戦が終結して久しいが、ゲームの世界では再び悲劇が繰り返されようとしていた!!

プレーヤーはスーパーアパッチと呼ばれる戦闘ヘリを駆って、知的かつ戦略的に敵地を蹂躙する。数々のミッションをクリアーし、キミは世界を救うことができるのだろうか!?



➡ときには仲間のストライクチームと協力し合い、困難なミッションに立ち向かうのだ!!



⬆プレーヤーの所属するストライクチームとは、全世界のあらゆるテロ行為に対抗すべく組織された、戦闘部隊なのだ。キミはそこのエースパイロットってわけ。

ストライクチームの協力を得よ！

救出

捕虜収容所より、捕虜となった味方や要人を救い出すのが救出ミッションの主な目的だ。アパッチには6人しか収容できないので、救出とキャンプへの輸送を繰り返す必要がある。つまり敵陣へ赴く回数が増えるため、それだけ危険なミッションということなのだ！



⬅マップを見ながら収容所の位置関係を把握!! アパッチの巧みな操作が鍵だ。

破壊

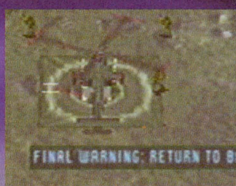
作戦行動の花形は、なんといっても破壊工作だ。アパッチに積まれた4種類の火器を駆使して、敵の飛行場や建造物を粉みじんにしてしまおう。ただし、敵も黙ってやられてくれるはずもなく、手痛いしっぺ返しを喰らうことも……。くれぐれも撃墜されないようにね。



➡撃ち合いはシューティングゲームの醍醐味。敵の猛攻を避けつつ、大破壊!!

運搬

運搬ミッションは一見地味な作戦だが、そのじつ、いちばん困難なミッションかもしれない。なぜならアパッチ自らが、敵の攻撃目標になるからだ。攻める側から守る側へ。当然戦い方も変わってくるから、新鮮な操作感覚を味わえるはずだぞ！



⬅救出した味方をキャンプに連れ帰るのも、運搬ミッションのひとつだろう。

殺られるまえに撃て!!

スーパーアパッチに搭載されている兵器は4種類。通常、チェーンガン、ヘルファイアー/ヒドラミサイルが装備されていて、オプションとしてサイドワインダーの装備も可能になる。ゲーム上でのポイントは、装填数の少ないミサイル3種の使いどころだろう。建造物や敵戦車の破壊には、当然ミサイルでの攻撃が効果的。こちらの火力を思い知らせろ!



⬆敵からの攻撃は、じつは結構厳しかったりする。"画面に写ったものはすべて敵"ってな勢いでとにかく破壊の限りを尽くそう!

四大兵器で撃て



チェーンガン

弾数に制限があって無いような、対人兵器。火力は低いが速射性に優れた、使用頻度の高い兵器だ。



ヘルファイアーミサイル

強力な、電波式誘導ミサイル。よほど装甲の厚いもの以外なら、一撃で粉砕する。



ヒドラミサイル

散弾銃のように広範囲にダメージを与える特殊なミサイル。火力は低いが、役に立つぞ。



ウイングアタッチメント

サイドワインダーや燃料ポッドを装備できるオプション。装着するものはお好みで!

…そのあとは救出&補給でしょ!



拾えるものは何でも拾え!

⬅緑色の服を着た人間や、いかにも的な補給用物資は全部拾ってしまえ! ただし救出や補給の際には、静止した状態でウインチを降ろさなくてはならず、格好のマトとなってしまう。周囲の敵を蹴ちらしてからウインチを降ろせ!

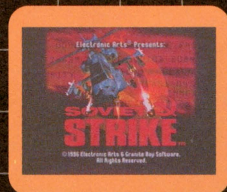
なんだかんだと飛び回っているとどうしても燃料や使える火器が足りなくなってくる。そんなときは、フィールドに落ちている補給用物資を拾い集めるのだ! またアパッチの装甲(アーマー値)を回復させるには、「助けて〜!」と手を振っている緑色の人間←味方を、キャンプのランディングゾーンまで運んであげないとダメだぞ。つまり、このゲームの教訓は、"拾えるものはなんでも拾っとけ"なのであった。

ヘルプミーな人々や

ミサイルなかたがた

How to play 体験版

この体験版ではワン・ミッション!



映画並のムービーは必見!

体験版のなかから『ソビエト・ストライク』をセレクトすると、まるで映画の宣伝か? と思わず唸ってしまうような、たっぷりのムービーがプレーヤーを楽しませてくれる。つづいてゲーム本編だが、こちらはワン・ミッション。短いながらもアパッチの操作のほとんどを堪能できるはずだ!

ムービーを堪能するのだ!



映像のカット割りや演出は、ゲームのムービーだけにとどめておくにはもったいない出来映え。しかも吹き替えされているから、話の筋が理解できて感情移入もばっちりだ! 体験版にはオープニングと、最初のミッションの指令ムービーが入っているぞ。

スーパーアパッチで飛べ!



ムービーを堪能したら、いよいよアパッチで出撃だ! ここでは快適な操作感と建造物などの破壊を楽しもう。当然のことながら、製品版での敵の攻撃は想像を絶するもの。体験版だけをプレーして、ヌルいゲームと勘違いしないでもらいたい。

早期警戒レーダーを破壊せよ!



体験版で楽しめるミッションは敵の早期警戒レーダーを破壊することだ。レーダーは2基設置されていて、その周りでは戦車や対空砲が守りを固めている。ヘルファイアー数発でかたはついてしまうが、わざとチェーンガンだけで戦ってみてもおもしろい。

How to controll

- [R2ボタン] HUD表示切り替え
- [R1ボタン] 右ロール
- [△ボタン] ウイングアタッチメント使用
- [○ボタン] ヘルファイアーミサイル使用
- [×ボタン] チェーンガン使用
- [□ボタン] ヒドラミサイル発射
- [STARTボタン] MAP表示
- [SELECTボタン] 視点変更
- [方向キー] 前進後退 左右移動
- [L1ボタン] 左ロール
- [L2ボタン] 運搬物投下

●体験版の終了方法:[SELECTボタン]+[STARTボタン]

いろんな動きの『生き物』をつくろう

ToPoLo
トポロ

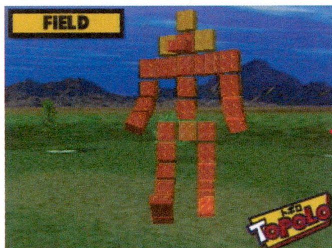
会アートディンク J デジタルトーイ 発 発売中 価 5800円[税別] M 7ブロック使用

"ToPoLo"はどんなゲームなの？

『ToPoLo』は、単純な動きのブロックを組み合わせ、さまざまな動きの"カタチ"を作って遊ぶ積み木ゲーム。作ったカタチは、7つあるフィールドのうち、気に入った場所に置いて鑑賞したり、バトル用に作って格闘してみたりと、自由に遊べるぞ。普通の積み木と違って、やみくもにくっつけると"動き"が死んでしまうので、結構奥が深いぞ。



↑最初から作るよりも、すでにいるカタチをとって改造するほうが、手軽に遊べるし、上達も早い。



↑遺伝子をいじって二足歩行のライオンに進化させてみました。作ったらじゃんじゃん置いていけ。



↑色や外見を変える画面。壊すコマンドでバラバラにするとワンダーブロックを発見できない。

命の源7つのブロック

- ↓そりブロック 反り返る動きをする。
- ↓デッドブロック まったく動かない。
- ↑ねじれブロック ねじれるように動く。
- ↑ゆれブロック 左右にゆれ動く。
- ↓ワンダーブロック 特殊な機能を持つ。
- ↑のびブロック 上下に伸び縮みする。
- ↑うきブロック カタチを浮かせる。

なんと対戦もできちゃう！

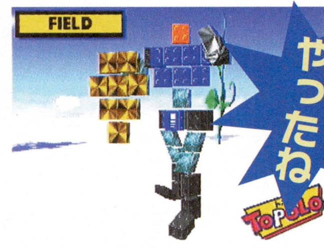
このゲームでは格闘も楽しめる。勝つと負かしたカタチが手に入るシステムだ。バトルフィールドをクリアーすると、カタチの詰まったおまけブックが貰えるのだ。



↑バトルポイントがオーバーしないよう慎重に作れ。

↑勢いよくぶつかればダメージを多く与えられるぞ。

↑勝たなきゃ始まらない。がんばって勝っていこう。



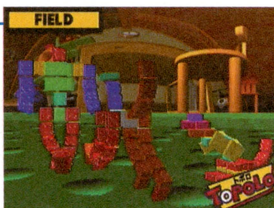
↑バトルに勝ってカタチを手に入れたぞ。バトルに出てくるカタチは珍しいものばかりだ。

自由に使える7つのフィールド



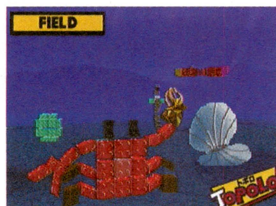
月面フィールド

お月さまのフィールド。うさぎやグレイはいないけど、火星人風のカタチや人工衛星がふわふわ浮いている。重力がほかのフィールドより小さい設定になっているので、視点の移動がスムーズ。



プレーンフィールド

はじめからカタチが1体もいないフィールド。フィールドを選択する部屋の中で自分が小さくなったような視点になっている。まったくのさら地状態なので、独自の世界を作りやすい。



海底フィールド

海の生き物たちそっくりのカタチが生活しているところ。カニやらクラゲやらが漂っている。このフィールドでは、実際の水のなかのように水の抵抗力が働いて、動きが鈍くなるぞ。



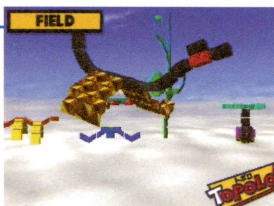
ディスコフィールド

ほかのフィールドと比べるとかなりハデ。ディスコだけあってカタチも速いリズムで踊っている。背景のモニターや照明がフラッシュすると、カタチの躍動感がぐっと高まって見えるぞ。



サバンナフィールド

食ったり食われたりのない安全なサバンナ。広大な草原を、ライオンやゾウがのしのし歩いてるさまは、とてもかわいらしい。背景もサバンナなので、さながらサファリパークのようだ。



スカイフィールド

雲の上のフィールド。飛行機の窓から見たような景色になっている。目の前に広がる雲海には、UFOやジャックの豆の木をバックにドラゴンやヘリコプターのカタチたちが飛んでいる。



バトルフィールド

ひとりでも遊べる、戦うフィールド。このフィールドでは、カタチに使ったブロックの数でバトルポイントが決まる。これが100を超えるとバトルに参加できなくなるのだ。調整が結構難しい。

How to play 体験版

体験版ではサバンナが遊べるよ

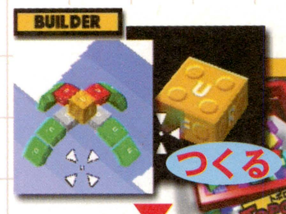
体験版のサバンナフィールドは、サバンナだけあってそれなりの掟が4つある。まずひとつ目は、最初からいるカタチは取れないということ。動物保護区になっているわけだ。

ふたつ目は、使えるブロックの数が最大20個ということ。つまり、1体で15個使ったら、ふたつ目は5個以内で作らなきゃならないのだ。頭を使って工夫しよう。

3つ目の掟は、"うきブロック"と"ワンダーブロック"が使えないことだ。しかし、基本的なブロックは揃ってるので、不自由はしない。

最後の掟は、木目の模様しか使えないこと。残念だがほかの模様は見えているのに使えないのだ。

以上、4つの掟があることを除けば、製品版とさほど変わりはないので、同じように遊べるぞ。







How to controll





●体験版の終了方法:フィールド選択画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

HARMFUL PARK

カワイくってキビシ～難易度

ハームフルパーク

HARMFULPARK

会スカイ・シンク・システム J シューティング 発 発売中 価 5800円[税別]

古き良き時代を思い出す良作シューティング

おもしろいシューティングゲームとはなにか。議題にされがちな命題だけど、答えはプレーする人によって違うものだよね。雨のように弾が飛んでくる難易度の高いゲームがいいという人もいれば、敵をハデに倒す快感を味わえるものがいいという人もいる。

しかし、なかでも名作と呼ばれ現在でも名を残しているゲームはたいてい次の3つの要素を持っているものだ。"難易度のバランスがいい"、"パワーアップする快感がある"、"登場するキャラクターに愛着をもてる"。古いところでは『ツインビー』や『ファンタジーゾーン』などがこの条件にピッタリ当てはまっていた。

そんな心から楽しめる古き良きシューティングゲームを思い出させてくれるのがこの『ハームフルパーク』。先ほどあげたポイントはしっかりと押さえられているうえに、アイテムを連続で取って点数をかせぐという楽しみもある。「点数をかせぐ? ファミコン初期のゲームじゃあるまいし」と思う人もいることだろう。違うのだ。点数をかせぐことが楽しくなってしまうゲームなのだ。疑うならぜひ体験版をプレーしてほしい。

ゲームの舞台は華やかな遊園地。しかし観覧車やジェットコースターには銃火器が備えつけられており、侵入者を寄せつけない。どうしてこんな危険極まりない遊園地ができてしまったのだろうか。

この遊園地を作ったのは"ドクター・テキーラ"。数々の発明をしてきた実力のある科学者だった。彼は若いころ助手のカシスに恋をし、彼女のために巨大遊園地をつくることを決意。18年かけてようやく完成した遊園地は"ハートフルパーク(愛情公園)"と名づけられた。しかしカシスはすでに結婚してふたりの娘をもつ母となっていた。怒りに震えたドクター・テキーラは遊園地の観客を人質にとり、ハートフルパークを"ハームフルパーク(有害公園)"という名の巨大要塞に改造。独立戦争をしかけてきたのだ!! カシスは双子の娘レスカとレモネにロボバイクを与えドクター・テキーラを倒すために遊園地に向かわせる。

レスカとレモネが操るロボバイクには4種類の武器が搭載されていて、攻撃方法も効果もそれぞれ違う。強力な攻撃で敵を倒すスペシャルアタックも各武器ごとに用意されているぞ。これらの武器を状況にあわせて上手に使い分けることがクリアーのコツ。それぞれの特性を覚えておこう。

また複数の敵を1回の攻撃で倒すと得点が上がっていくシステムにも注目。得点アイテムの出現率が高くなり、パワーアップアイテムも現われやすくなる。集団で敵が現われたらまとめて倒そう。

さぁ、ドクター・テキーラの野望を打ち砕きに出発しよう!!



⬆ふたり同時プレーも可能。ふたりだとアイテムの取りあいになるのは必至。いかにアイテム分配をとりきめるかが協力体制を築くコツだ。反発してるとふたりともやられるぞ。



⬆スペシャルアタックのひとつ"ゼリー・シールド"。スペシャルアタックは使用回数に限りがあるので、使いどころをよく考えるように。



⬆敵キャラはすべて遊園地に登場するものばかり。この怪獣も実は風船なのだ。しかし甘く見てはいけない。炎の攻撃は特に要注意だ。



⬆舞台は観覧車やコーヒーカップが回る遊園地。しかし敵の攻撃はキビシイぞ。油断しているとすぐにやられてしまうのだ。

お菓子の名前の武器で敵に立ち向かえ!!

ポテトバルカン → スウィートボム



⬅オーソドックスな連射のきく武器。このときスペシャルアタックを使うと巨大なサツマイモが炸裂し、画面中の敵を攻撃する。



ゼリー・ブーメラン → ゼリー・シールド



⬅敵に向かってゼリーが飛んでいく誘導弾。威力は弱いが、確実に敵に当たる。スペシャルアタックを使うと無敵状態になれる。



パイ・スプレッド → ウェディングケーキ・ミサイル



⬅敵に当たると炸裂し、その周囲の敵も一緒に倒す。スペシャルアタックは全方向にウエディングケーキを放つ豪快な攻撃。



アイス・レーザー → デラックスパフェ・ブラスター



⬅まっすぐのびる貫通レーザー。スペシャルアタックを使うと自機の周囲に巨大なパフェが現われ、強烈なブラスターを撃てる。



連続攻撃すると得してしまうのだ!!





GET!!

⬆ダイヤのアイテムを取ると得点獲得。連続で取れば高得点。

GET!!

パワーアップなのだ!!





⬆最高4段階までパワーアップ可能。威力も攻撃範囲も広がるぞ。

How to play 体験版

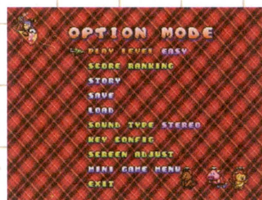
どうせ遊ぶならHARDモード!



体験版では豪勢なことにステージ1を最初から最後まで遊べてしまうぞ! しかしステージ1の難易度は低い。本当のハームフルパークの難易度を試したいならば、ぜひとも"HARDモード"でプレーしてみてほしい。ちょっとした手強さを体験できるはずだ。

また体験版なのにもかかわらずふたり同時プレーを楽しめるのも特筆すべき点。購入前に同時プレーできるなんて、お得でしょ。

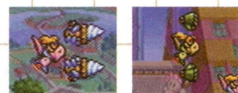
OPTION. HARDモードにまず変更



オプションモードで変更できるのは、ゲーム難易度とステレオ/モノラル切りかえ、キーコンフィグにスクリーンアジャスト。また、高得点者を表示させるスコアランキングも選択できるぞ。ゲーム難易度は最初"EASY"になっている。これを左右ボタンで"HARD"もしくは"VERY HARD"に変更しよう。強烈な攻撃が待っているぞぉ!! 心してプレーしよう。

START. 武器の特性を理解しよう



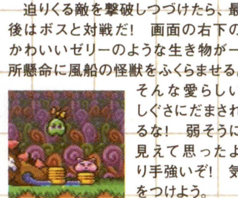


×ボタン、○ボタンもしくはL、Rボタンで武器を変更できる。一度すべての武器を使用してみて、それぞれの長所と短所、ボタンを押した次になんの武器がくるかを確認しよう。

BOSS. かわいらしさにダマされるな!



迫りくる敵を撃破しつづけたら、最後はボスと対戦だ! 画面の右下のかわいいゼリーのような生き物が一所懸命に風船の怪獣をふくらませる。



そんな愛らしいしぐさにだまされるな! 弱そうに見えて思ったより手強いぞ! 気をつけよう。

How to controll

[R2ボタン] アイス・レーザーに武器変更

[R1ボタン] ポテトバルカンに武器変更

[L2ボタン] ゼリー・ブーメランに武器変更

[△ ボタン] スペシャルアタック

[L1ボタン] パイ・スプレッドに武器変更

[○ ボタン] 武器変更(逆順)

[方向キー] キャラの移動

[□ ボタン] ショット

[×ボタン] 武器変更

[SELECTボタン] 使用しません

[STARTボタン] ゲームスタート、ポーズ

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

カノジョのいない生活にバイバイしよう

BOYS BE…

ボーイズビー

会講談社 J恋愛シミュレーション 発'97年春発売予定 価5800円[税別] M3ブロック使用

高校2年生の4月から卒業までに恋人を



⬆いきなりラッキーな展開。女の子と話すときはとにかく第一印象が大事だから、慎重に行動しようぜ。

『週刊少年マガジン』で連載中の人気漫画『BOYS BE…』をプレイステーションでゲーム化。漫画に登場する主人公のように、ちょっぴりもどかしくてピュアな恋愛を体験することができるシミュレーションゲームだ。

プレーヤーはある高校の2年生。今年こそ彼女をつくろうと固い決意のもと、新学期がスタートする。高校を卒業するまでに、想い焦がれるあの娘のハートを射止めることが目的だ。うまくいけばそのまま一気にゴールイン、なんて理想的なハッピーエンドもあるぞ。女の子は憧れのマドンナのほかに、ちょっと強気な幼なじみの娘、人なつっこい新入生など10人以上登場する。各イベントでの対応によってストーリーは幾重にも分岐、誰と結ばれることになるかはアナタの気持ち次第だ。

恋愛ものに限らず、シミュレーションゲームにありがちな、知力や体力の値を訓練で向上させていくという、ただ数字を増やすだけの煩わしいパラメーターアップの作業をカット。ゲームはストーリーの展開を重視して、テンポよく進んでいくのだ。各種イベントでは、どちらとも言えないといった曖昧な気持ちを表現できる、新しいシステムを導入。好みの度合いをハートの大きさで表現する"ハートインプレッション"と、天秤の傾きを調整して、どちらの女の子をどれだけ優先するかを決める"バランスシステム"だ。このふたつのシステムが、プレーヤーの微妙な感情を女の子に伝えてくれる。



➡幼い頃の久美子。小さい頃からおてんばで、男の子を追い回して泣かせていたようなタイプ。主人公も、よくひかるに泣かされていたのだろうか。

かわいい女の子にはどうも優柔不断になってしまうという、男の困った感情をよく理解した設定だ。ほかにも女の子を追いかけるかどうかといった、切迫した状況での回答には制限時間を設置。プレーにさらなる緊迫感を与えてくれる。

実際の恋と同じ(?)曖昧な感情の表現に成功した、ユニークなシミュレーションだ。



⬆現在の久美子。顔は昔の雰囲気が残っているけど、ここまできれいな女の子に成長するとは……。女ってわかりませんね。



⬆新入生の制服姿も初々しくてなかなか。でもふたまたはいけませんよ。どっちをとるのかはっきりしてもらわないと。

恋の行方を左右する感情表現システム

どちらとも言い切れないプレーヤーの優柔不断な気持ちを、簡単に入力できる新システムを採用。

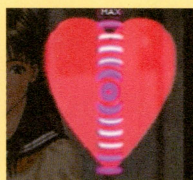
"ハートインプレッションシステム"は、プレーヤーが好きか嫌いかなどの選択を迫られたとき、ハートの大きさを調整してその度合いを表わすというもの。

またどちらの女の子を選ぶといった、ふたつの選択肢から決定するときは"バランスセレクトシステム"が登場する。これは選択するふたつを天秤に掛け、どちらをどれだけ優先するかを、傾けた度合いにより決めるものだ。

アバウトな入力方法だからってどちらをとるかはっきりできず、うじうじしていてはダメ。そのうち「はっきりしない男は嫌い!」なんて言われちゃうぞ。

ハートインプレッションシステム





←ハートの大きさがマックスだとこのくらい。も～熱烈大歓迎!って感じ。

←自分の感情をストレートに出すのも手だけど、初対面の相手に感情まるだしというのも困りもの。最初は探りを入れつつ徐々にアプローチしていこう。

バランスセレクトシステム





←どちらに重きを置くかがひと目でわかる、便利なシステム。ひとりの娘に集中するか、八方美人になるかは君しだい。

登場キャラクター

敵か味方か?

しょせん男の考えることはみんな同じ、みんなライバルだ。でも友情を壊さないために、つき合いも大事。

森 卓也

小宮 鉄平

鮫島

序盤のターゲットはこの娘たち

ゲームの序盤に現われるのはこの3人。主人公の憧れ、花井美紀とは新学期が始まってからいきなり会うことができるのだ。美紀ちゃんもいいけど、ほかのふたりもなかなか可愛い。う～ん、これは迷っちゃいますな。

杉本 久美子

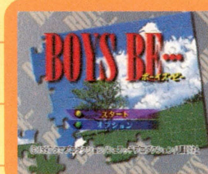
花井 美紀

水原 ひかる

How to play 体験版

愛しのあの娘に出会えます

体験版では入学して新学期がスタートするところから始まり、ハイキングなど序盤のイベントを楽しむことができるぞ。女の子はプレーヤーの憧れの娘のほかに、かわいい娘がふたり登場するのだ。3人の女の子のなかで好みの娘がいたら、新しく採用された感情表現システムで、君の熱い思いをぶつけてみてくれ。見事気持ちが伝わり、今後の展開が気になるという人は、製品版を買ってね。



START.新学期スタート



新学期がスタートすると、すぐに3人の女の子たちに出会うことができるぞ。この段階で、どの娘をターゲットにするかを決めるのはちょっと早い。とりあえず、全員に好印象を与えて仲良くしておこう。せっかちだと嫌われるぞ。

新入生、ひかるとの出会いも……。

HOLIDAY.るんるんハイキング



鉄平のセッティングで、今度の休日は憧れの花井さんとハイキング。ふたりきりでないのが残念だけど、最初はあわてず、彼女と親睦を深めましょ。途中ちょっとしたハプニングが発生するが……。持つべきものは友。普段はライバルと思っていたアイツが助けてくれる。

AND MORE...究極の選択へ…



これらのイベントを通じて、最終的に気に入った女の子を決定しよう。天秤の傾き加減を調整することで、のらりくらりと逃げることもできるが、男はやっぱり最後くらいびしっときめよう! 結果はわからないけど、あたって砕けろ!

How to controll

- [R2ボタン] 不使用
- [R1ボタン] 名前入力時の文字や英数字等の選択
- [L2ボタン] 不使用
- [L1ボタン] 名前入力時の文字や英数字等の選択
- [△ボタン] 不使用
- [○ボタン] コマンドの決定 メッセージ送り
- [方向キー] カーソルの移動 選択
- [□ボタン] メッセージウインドーの消去
- [×ボタン] キャンセル ウインドーを閉じる メッセージ送り
- [STARTボタン] セーブ画面を開く
- [SELECTボタン] 不使用

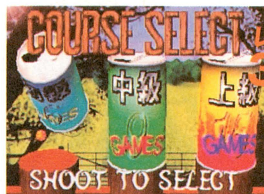
●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

全神経をガンに込め撃って撃って撃ちまくれ!

『マイティ　ヒット』は知力が問われるガンシューティング。たんに敵を撃つだけの従来のものとは一線を画している。

プレーヤーはまず難易度を選択。記憶力、集中力、早撃ち、破壊、オールマイティの5つのステージからランダムに選ばれた3ゲームに挑戦。指示された条件をクリアーすると、次の3ゲームへと進む。失敗してライフポイントが消えるとゲームオーバー。コースクリアーすると成績がグラフ化され、能力をチェックできる。

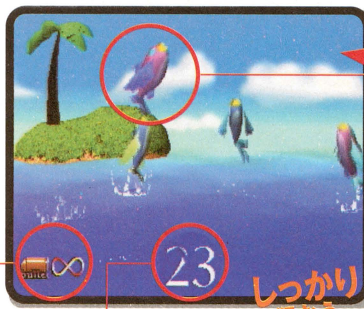
標的はポリゴンで描かれたうさぎや飛び回る蜂など。標的を撃つだけでなく、ボールを発射して動いているカゴに入れるなど、20以上のゲームが用意されている。頭とガンさばきが試される、斬新なアイディアに満ちたガンシューティングだ。



⬆最初に難易度を決める。初級は気軽に楽しめる設定。中級は気合を入れないとムリ。上級は運がないと難しい。



⬆ルーレットを撃ってゲームを決める。3ゲーム終了毎にまたこれで決めるが、一度プレーしたものは選択されない。



弾数
⬆残りの弾数を表示。∞は無制限。⌀は弾数0。

時計
⬆制限時間を表示。10秒を過ぎると赤くなる。

⬅これは、早撃ちステージの"とびさばゲーム"の画面。たとえ初級コースでも、各ゲームとも標的の設定がシビアなので、しっかり狙わないと当たらない。とくに早撃ちステージ、破壊ステージでは、集中力も必要だ。ガン好きの腕に覚えのあるプレーヤーでも、初めは苦戦するハズだ。

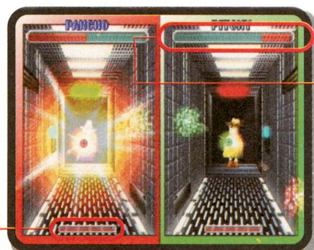


⬆コースクリアーしないと表示されない能力グラフ。5つの能力とレベルを表示。

ハイパーブラスターなら狙いやすい!



動きの速い的は、コントローラーだとつらい。中級、上級コースはハイパーブラスターがベストだ。

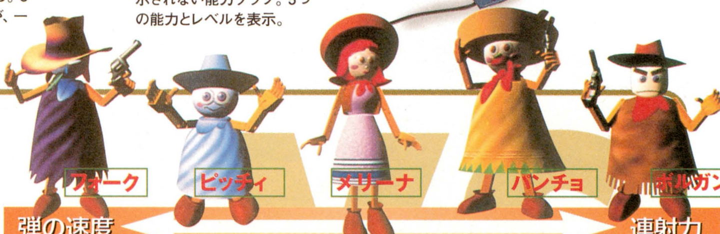


ライフゲージ
弾が当たると減り、ゼロになった方が負け。防御方法は相手の弾を撃ってはじくのみ。連射がカギとなる。

特殊メーター
メモリーが満タンになると×ボタン(ハイパーブラスターは特殊ボタン)で威力10倍の弾が撃てる。



⬆特殊メーター満タン時の10倍弾。顔以外なら当たっても平気。



VSモード

対戦プレーもできるのだ!

対戦プレーでは5人のキャラを使う。連射力、撃つ弾の速度がそれぞれ違うので、自分の好みでチョイスしよう。ちなみに、キャラ別の能力はあくまで目安。ある程度の差はあるが、やはりプレーヤーの腕が勝負を決める。弾が当たって1番ダメージが大きいのはなんと顔。ちょっと残酷だけど狙おう。

MIGHTY HITS

マイティ ヒット
MIGHTY HITS

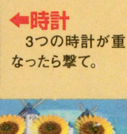
記憶力、集中力が試される新ガンシューティング登場!

会 アルトロン　J 3Dガンシューティング　発 発売中　価 5800円[税別]　M 1ブロック使用　他 マウス/ハイパーブラスター対応

各ステージを大紹介

フォークの集中力ステージ





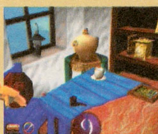

↑ターゲット イスの上にある的の中心を狙う。中心ほど点が高い。弾は6発。

←時計 3つの時計が重なったら撃て。

↓ファイブ トゥ ゴー 5つの的を左から順に撃っていくのだ。

➡ひまわり 飛んでいる蜂に2発弾を当てよう。

メリーナの記憶ステージ



↑オブジェクト ひとつだけ動いたアイテムを瞬時に撃とう。

↑メロディー 指定された音階のベルを間違えずに撃て。

↑だるまおとし ジャマなものを撃ってだるまを作ろう。

ボルガンの破壊ステージ





↑ペンギン 氷を撃ち壊して、なかのペンギンを助けよう。

↑分裂 増え続ける卵をなるべく全部撃つのだ。

↑ウォンテッド 写真のブロックを撃ち抜いて全部に穴を開ける。

ピッチィの早撃ちステージ



↑馬






➡とびさば 水面のとびさばをすべて撃つのだ。

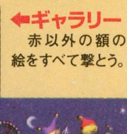
↑夜景 闇夜に舞う魔女の大群をすべて撃ち落とせ。

←風船 風船をバランスよく撃ってキャラをいかだに乗せる。

↑ボトル 栓が抜けた瓶だけをすばやく狙い撃ち。

パンチョのオールマイティステージ






←ギャラリー 赤以外の額の絵をすべて撃とう。

↓ねずみ 背中のカゴめがけてボールを発射しよう。

↑トランプ ひらひらと落ちるカードのなかから指定されたものだけ撃とう。

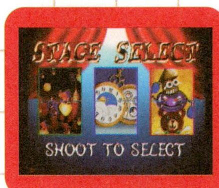
➡びっくり箱 箱から飛び出すピエロの顔を撃て。

コースクリアーするとさらにお楽しみステージが……

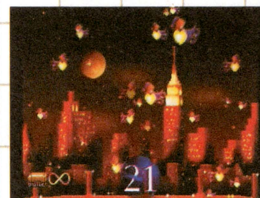
How to play 体験版

体験版はこの3ゲーム

体験版では、早撃ち、集中力、記憶力の各ステージのなかから3つのゲームで遊べる。ルールはゲーム前にキャラクターたちが説明。初級コースはラクにクリアーできるので、コツをつかんだらすぐ中級コースに挑戦だ。いきなりレベルアップするので、落ち着いてプレーしよう。先に上級コースを体験しておくと、すんなりクリアーできるかも。コントローラーがふたつあればVSモードも可能。



STAGE 1 夜空を舞う魔女を撃て！



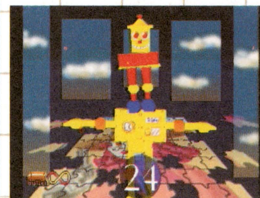

上昇する魔女たちを撃ち落とそう。遠くの魔女は高得点だが、当たらないので、近くにヒットさせよう。

STAGE 2 時計をよく見て撃て！




時計の揺れに惑わされず、集中して撃ち抜こう。弾は1発。重なった瞬間のちょっと前に撃つのがコツ。

STAGE 3 ジャマなものは撃て！




余計なものに弾を当て、だるまを完成させよう。制限時間が短いが、落ち着いて狙えばすぐできる。

How to controll

- [R2ボタン] 不使用
- [R1ボタン] 不使用
- [△ ボタン] 不使用
- [L2ボタン] 不使用
- [L1ボタン] 不使用
- [○ ボタン] 不使用
- [方向キー] 照準の移動
- [×ボタン] 不使用
- [□ ボタン] 弾を撃つ
- [SELECTボタン] 不使用
- [STARTボタン] ゲームスタート、メニュー決定

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

箱庭感覚の3Dワールドが美しいRPG

ラグナキュール

立体CGが、ゲーム内の生活感までをも表現する





⬆起伏の変化が多いので、ただまっすぐに進むゲームと違って移動するのも楽しい。



⬆家具や調度品の細かい配置など、心憎いまでの演出がゲームの雰囲気を作っている。



⬆人に話しかけると顔のグラフィックが表示される。セリフも個性的なものばかり。

RPGはやり始めたら最後までプレーしないと意味がないよね。でも物語がつまらなかったりシステムが悪かったりすると、どしても途中で放り出したくなってしまう。だから新作に手をつけるのがおっくうになって大作の続編を遊んでしまう。でもたまには目新しいRPGもやってみたい……。

そんな人に朗報だ。おもしろいことは保証されている、まったく新しいRPGが登場するぞ。その名も『ラグナキュール』。どうしておもしろいと断言できるかって？　実はこのゲーム、ソニー・ミュージックエンタテインメントが主催するオーディション"デジタル・エンタテインメント・プログラム"のプロコース部門で最優秀賞を獲得した作品なのだ。こういったコンテストではよほどの良作が発表されない限り、最優秀賞は"該当作品なし"となるもの。そんなせまき門をみごと通過したゲームがつまらないはずがないよね！　納得できたかな？

まずこの美しいフィールドを見てくれ。家の家具、土地の起伏など細部まで丁寧に描かれているのでゲームの世界観がわかりやすく感情移入しやすいでしょ。しかも360度どこにでも自由に視点を変えられるので、見にくくてプレーしづらいなんてこともないのだ。

さらに注目なのは独自のシステム"メモリーカード・バトル・システム"。これはゲームで育てたパーティーを友達と対戦させることができる新しいシステム。強さの極みを目ざしてみたくなるよね。

まだ戦闘シーンの詳細は不明だけど、"完全な戦闘シーンの再現"を目ざしたものになるらしい。話だけでもワクワクするよね。お楽しみの要素がてんこもりの、本当にゼイタクなRPGなのだ。

⬇このほこらのような場所はいったい？グラフィックがきれいだと想像力もふくらむというもの。



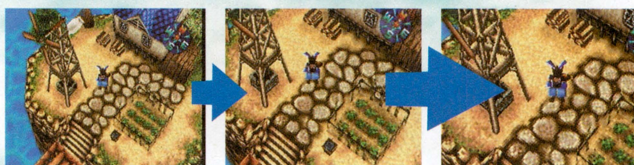
会ソニー・ミュージックエンタテイメント　J 3DRPG　発今春発売予定　価予価5800円[税別]　M 15ブロック使用

会発売・販売元　Jジャンル　発発売日　価価格　Mメモリーカード　他対応・その他

360度見渡せる快感



ズームアップも3段階まで可能



ゲーム前に予習しておきたいSTORY

4年に1回行なわれる"武神祭"は放浪の神々を祭り、その神々に仕える戦士を選出する競技大会。トーナメントで全勝した者には"レイヴン"という名誉の称号が与えられ、世界中の尊敬を集める。

主人公は10年にひとりの逸材といわれる実力者。史上最年少のレイヴンになるのでは、との噂も広まっている。ともに苦しい修行を積んできた仲間と、武神祭の予選に出場したが、"瞬殺のオレイア"と名のる男に惨敗する。

仲間には見放され、周囲からはバカにした視線で見られる主人公。しかしオレイアが決勝進出を辞退したため、再び戦いの場へ。そしてみごと優勝しレイヴンの称号を得る。だが主人公はオレイアより強くなるために旅に出るのだった。



↑予選で負けてしまった主人公をなぐさめる友人たち。主人公の心の傷は思ったより深い。



↑負けた主人公を見限って、ともに修行した仲間たちが道場から飛び出していってしまう。

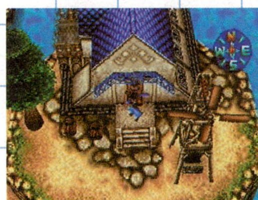
How to play 体験版

3分間だけ自由行動です

はーい、ラグナキュールの世界に着きましたよ〜。ここで3分間だけ自由行動にします。走ったり人の家に入ったりするのは構いませんが、遠くに行きすぎないようにしましょうね。先に行ってはいけない場所には先生が立ってますから、素直に引き返してくるように。わかりましたか？　おやつは食べていいですが、お弁当はだめですよ。あ、コラ！　バナナはおやつじゃないって言ったでしょ!!



START.家の前にぽつんと立ってます



ゲームをスタートさせると、プレーヤーはある家の前に立っている。なかに入ってみてもいいし、そのあたりを走り回ってみるのもいい。視点の切り替えもぜひ試してみよう。



MESSAGE.人に話を聞いてみよう





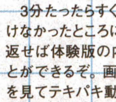


人にぶつかるか○ボタンを押すことで会話ができるぞ。いろいろ聞いて現在主人公がおかれている状況を把握することから始めよう。

MOVE.行けるところまで3分で行く!!



3分たったらすぐにまたプレーし、行けなかったところに行こう。これを繰り返せば体験版の内容はすべて見ることができるぞ。画面右上の方位磁針を見てテキパキ動こう。



How to controll

- [R2ボタン] 8方向視点切り替え（反時計回り）
- [R1ボタン] 視点切り替え（反時計回り）
- [△ボタン] ズーム（3段階）
- [○ボタン] 会話
- [×ボタン] 押しながら十字キーで走る
- [□ボタン] 視点切り替え（背後）
- [STARTボタン] ゲームスタート
- [SELECTボタン] 不使用
- [方向キー] キャラクターの移動
- [L1ボタン] 視点切り替え（時計回り）
- [L2ボタン] 8方向視点切り替え（時計回り）

SONY PlayStation SELECT START

●体験版の終了方法：[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

CD-ROM MOVIE



TECH PlayStation 1997.April

1997.4 Movie Menu

がんばれ森川君2号
クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～
クォヴァディス～イベルカーツ戦役～
ZERO DIVIDE2（開発バージョン）
TILK～青い海から来た少女～

人工知能飼育ソフト

がんばれ森川君2号

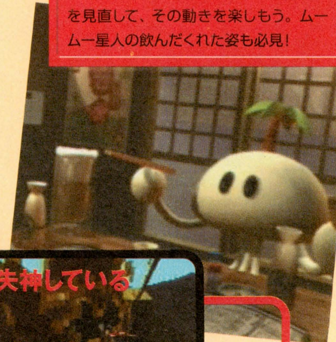
会 ソニー・コンピュータエンタテインメント　J AIゲーム
発 '97年5月23日発売予定　価 予価4800[税別]

感情豊かなピット君を育てよう！

画面の中にすむ仮想のペット、"ピット君"を育てるゲーム。PiT君は"うれしがっている"、"嫌がっている"など愛敬たっぷり。画面の中にAIチップと呼ばれるボールが隠されているので、PiT君と一緒に探してみよう。

ムービーのここを見ろ！

ピット君の動きがとにかくコミカルでかわいい。ところかまわずあたりをひっくり返したり、ひよこを投げたりと、かなりの無茶もしているので、何度もムービーを見直して、その動きを楽しもう。ムームー星人の飲んだくれた姿も必見！




うれしがっている


触っている


失神している


蹴っている


食べている


持ち帰ろうとしている

超三次元迷宮遊戯

クーロンズ・ゲート ～九龍風水傳～

会 ソニー・ミュージックエンタテインメント　J アドベンチャー
発 発売中　価 7800円[税別]

ムービーのここを見ろ！

ゲーム制作日数3年というキメの細かいCGが凝縮されたムービーは、音楽・映像ともにメチャメチャかっこいい。まさに、世界を席捲するジャパニメーションの流れを汲んでいるようで、作品としての見ごたえも十分の逸品。

異界への扉を開け！



プレーヤーは陰界の風水を正すため、"風水師"となって、闇の九龍城へと乗り込む。それ以上の細かい設定は明確でなく、プレーヤーはゲーム自体にさまようことになるだろう。

CD-ROM4枚組というデータ量は、内容の濃さをそのまま表わしているのだ。







会 発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格

3D超高速処理格闘アクション

ZERO DIVIDE2（開発バージョン）

会ズーム　Jアクション　発'97年春発売予定　価未定



前作"ZERO DIVIDE(1)"でいまひとつだった、動きの遅さが解消され、秒間60コマのスムーズな動きを再現。操作のレスポンスも飛躍的に向上した。今回は不規則な形のリングや壁といった、たんなる格闘アクションゲームではない要素も加わって、ゲーム性が増した。前回で好評の"ハング"もリニューアルして使えるぞ!

ムービーのここを見ろ!

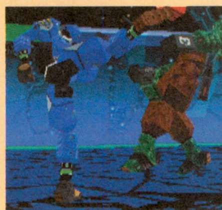
今回の『2』は、動きのなめらかさが象徴的だ。攻撃がヒットすると相手の装甲が吹っ飛ぶのも気持ちいい。今月号のCD-ROMの中には開発者のインタビューも収録されているので、そちらも必見だ。



秒間60フレームのなめらかさを見よ!







ゲーム&OVA融合超大作

クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～

会グラムス　Jシミュレーション RPG

発4月18日発売予定　価5800円[税別]

キャラクターデザイン=美樹本晴彦

戦艦デザイン=松本零士　ほか、豪華制作陣

ムービーのここを見ろ!

脚本に『マクロス』の大野木寛。監督・コンテに『銀河戦国群雄伝』の高村彰が参加。その他のスタッフ、声優陣も超豪華。その贅沢さを存分に味わおう!

ゲームとOVAの融合に成功し、デジタルアニメ時代の先駆者として注目されるグラムス作品の第2弾がこれだ。



⬆ハルの士官大学時代の友人"ベンジャミン・バック"。



➡プレーヤーは、主人公"ハル・バランシン"として、戦艦を指揮する。



児童文学的冒険活劇

TILK ～青い海から来た少女～

会テイジイエル　Jシミュレーション RPG

発発売日未定　価5800円[税別]

ムービーのここを見ろ!

まるで映画館での予告編を見ているような感動のムービー。荘厳な音楽と渋いナレーションは、誰もが少年のころ夢見たであろう大冒険の始まりを予感させてくれる。

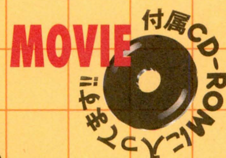


ごく普通の少年ビリーと仲間たちの、伝説の秘宝をめぐる大冒険。少年たちの思い出が、プレーヤーに"懐かしさ"や"暖かさ"、そしてほんのちょっぴりの"もの悲しさ"を与えてくれる。



懐かしく、やさしく、そしてせつない少年たちの世界

MOVIEの見方





●ボタンを押す

New Soft　Movie　Game Data　Tech Original

●ボタンを押す



●ボタンを押す

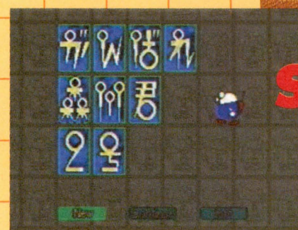
がんばれ森川君2号

■シミュレーション
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■価格未定
■発売日未定

画面のなかにいるペットの"ピット"を育てるゲーム。ピットは初めはお馬鹿だけど、しだいに学習して賢くなっていくぞ。ピットには喜怒哀楽もあって、愛敬たっぷりだ。

●ボタンでスタート
×ボタンでキャンセル

●ボタンを押す



START!!

×ボタンで再生中止 前の画面へ

CD-ROM Game Data

メーカーから直輸入したゲームデータを紹介するこのコーナー。みんなメモリーカードの準備はいいか!!



TECH PlayStation 1997.April

1997.4 Game Data Menu

キングオブパーラー
Pandora Project～THE LOGIC MASTER～
カルネージハート

メモリーカードを用意しよう!



Game Dataのコーナーには、各ゲームで使用できるゲームデータが収録されている。試してみたい人はメモリーカードを用意してね。

Game Data 付属CD-ROMに入ってるよ

パチンコ店経営シミュレーション

キングオブパーラー

メモリーカード使用ブロック数:10

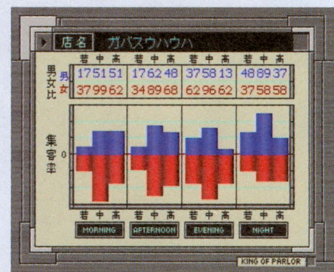
会ティー・イー・エヌ研究所 Jシミュレーション 発発売中 価5800円[税別]



金には厳しく、人には寛大に!!

『キングオブパーラー』はパチンコ店を経営するシミュレーションゲームだ。今回収録したゲームデータでは、初期資金が通常時の約10倍に設定され、店に置くパチンコ台も最新鋭機が設置されている。

しかし、いくら通常の約10倍に初期資金が設定されているとはいえ、そればかりに甘えすぎていると、みるみるうちに資金が底をついてしまうぞ。ライバル店との競争に打ち勝ち、地域ナンバーワン店を目ざせ!!



見よ!この資金!!





ナンバーワン店を目ざせ!!



そして、この最新鋭機



あまり油断していると……



もしものためのトラブル相談所

うまくメモリーカードにセーブできないときは……

Q.1

メモリーカードにゲームデータをセーブしようとしたところ、右のような画面が出てきて、メモリーカードが壊れてしまいそうで怖くて触れません。いったいどうすれば良いですか?



A.1

なんの心配もいりません。それは杞憂です。ちなみに○ボタンを押すと右の画面が表示されます。同じゲームデータを上書きしているだけなので、上書きの必要のないときは×ボタンを押しましょう。



Q.2

"メモリーカードに空きブロックがありません"と表示され、ゲームデータのセーブができないんですが、どうすれば良いのでしょうか?



A.2

プレイステーションを立ち上げる際、本体の蓋を開けたままで立ち上げてみましょう。メモリーカードのデータを見ることが可能になります。あとは右の画面のように不要なゲームデータを消去して、必要なブロック数を確保しましょう。



会発売・販売元 Jジャンル 発発売日 価価格 Mメモリーカード 他対応・その他



Logic Making Simulation

Pandora Project

~THE LOGIC MASTER~

メモリーカード使用ブロック数:13

会Team Bughouse　Jシミュレーション　発発売中　価5800円[税別]

キミのロジックで開発者チームに挑め!!

プレーヤーの組んだ簡易プログラム=ロジックでロボット型のユニットを動かし、戦闘を行なうシミュレーションゲーム、それが『Pandora Project ~THE LOGIC MASTER~』だ。

今回収録したゲームデータには本ソフト開発チーム作成による4チーム、計12体の強力ユニットが登場。戦場の地形やユニットの能力を考慮し、フォーメーションを決定して、挑戦せよ!!





大爆発!!

機体・武器それぞれに最強のロジックが……強すぎ!!



これがTeam Bughouse作成の最強チームだ!

チームワークが重要だぞ!!

P.54~55に編集部おススメのGame Dataの楽しみ方が!!



思考バトルシミュレーション

カルネージハート

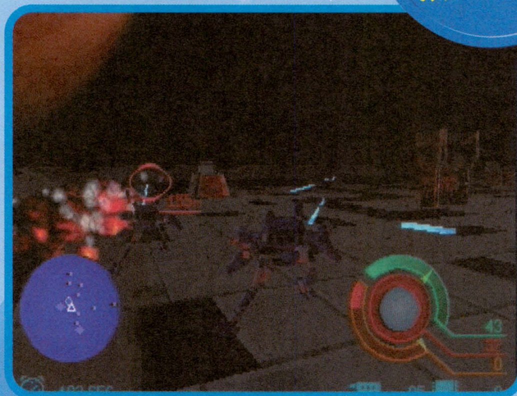
メモリーカード使用ブロック数:5

会アートディンク　Jシミュレーション　発発売中　価5800円[税別]

こんどの機動兵器は手強いぞ!!

木星の3つの衛星を舞台に繰り広げられる、機動兵器同士の苛烈な戦い。それが『カルネージハート』だ。プレーヤーは、自身の手で設計、生産した兵器で戦場に挑まなければならない。

今回のゲームデータにはアートディンク広報・島崎さんのムッチャクチャ強い兵器データを収録。あの伝説の機動兵器、大和・左陣、武蔵、信濃がキミの家のテレビモニターを強襲!!



キミはこの熾烈な戦いのなかで、なにを見、なにを思うのか……

これでプログラムを研究して、キミも自分の手で最強のアルゴリズムを組んでみよう!



もちろん飛行型機動兵器も収録されているぞ!!



これが噂のアートディンク広報・島崎さんの機体だ!!

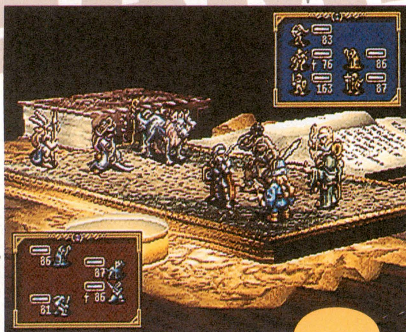
TECH PlayStation 4月創刊号

読者プレゼント

祝!! TECH PlayStation創刊ってことで、みんなに贈り物を用意したぞ。これからもたくさんのプレゼントを集めて待っているので応援よろしく頼むぜ。

A 『伝説のオウガバトル』

提供：アートディンク

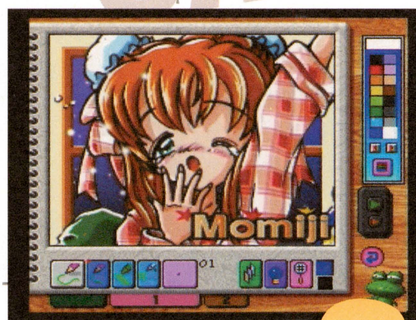


●マルチエンディング、斬新なシステム等数々の話題を呼んだシミュレーションRPGをぜひキミも体験してくれ。

3名

B 『スタジオP』

提供：アジェンダ



●プレイステーションでイラストを描いたり音楽を作曲したりできる本格的ツール。クリエイティブで想像力豊富な方にぴったり。

3名

C 『スタジオP』メモリーカードケース

提供：アジェンダ



●4個まで収納可能なメモリーカードケース。※写真のメモリーカードはプレゼントには含まれません。

3名

D 『動画でパズルだ! プップクプー』ジグソーパズル

提供：アジェンダ



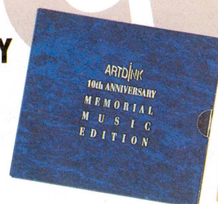
●『動画でパズルだ!プップクプー』を実際のジグソーパズルにしたもの。販促用に作られた非売品。

5名

E 『ARTDINK 10th ANNIVERSARY MEMORIAL MUSIC EDITION』音楽CD

提供：アートディンク

●アートディンク10周年記念に作られたプレミアCD。A列車シリーズなどの音楽の集大成。



5名

F 『アクアノートの休日』Tシャツ

提供：アートディンク



●『アクアノートの休日』のロゴが入ったTシャツ。これを着てれば、海中散策をしている気分になれる!?

7名

G 『ハームフルパーク』テレホンカード

提供：スカイ・シンク・システム

●ゲームの主人公、レモネ、レスカのイラストが描かれたもの。使ってしまうよりは、コレクションのひとつとしてどうぞ。



12名

H 『トゥルー・ラブストーリー』絵馬

提供：アスキー

●"恋愛成就"、"商売繁盛"の絵馬。これでお願いをすれば桂木綾音のような素敵な人と友達になれる!?



20名

I 『初恋ばれんたいん』『ぱらPARAパラダイス』カレンダーカード

提供：ファミリーソフト



●"竹本　泉"、"羽原　よしかづ"両先生のイラストの入ったもの。財布に入れておけばいざというときに役に立つかもネ。

各50名

応募方法

ほしいものが決まったら、巻末についている綴じ込みアンケートはがきにプレゼントの番号を記入して応募しよう。その際注意してほしいことがある。はがきに必要事項をもれなく記入すること。もれていると編集部で処理できなくなってしまうからね。それと締切。3月28日が締切だからね。これらふたつのことを守ってくれればオーケーだ。

締切 '97年3月28日（当日消印有効）

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

TECH PlayStationはスタッフを求めています!!

陽気に元気にイキイキと!

編集チョにカンカン言われながら働こう!(トホホ)

TECH PlayStationでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。募集期間は3月末日まで。履歴書と自己PR文を、下記あて先まで送ってください。書類選考のうえ、面接者には電話連絡させていただきます。

契約社員は基本的に経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日祭日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは18歳以上で、週4日以上働ける人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。

あて先
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
「TECH Playstation 編集スタッフ募集」係



アンケートにご協力ください!!

以下の項目にすべて答えて、巻末に添付したアンケートはがきを編集部までお送りください。よりよい『TECH Playstation』を制作するための参考とさせていただきます。締切は3月28日(消印有効)とさせていただきます。92ページに掲載いたしましたプレゼントは綴じ込みはがきによる応募のみ有効です。なお規定により、プレゼントはおひとりにつき1品とさせていただきます。ご了承ください。

Q1.氏名
Q2.フリガナ
Q3.年齢
Q4.生年月日
Q5.郵便番号
Q6.住所
Q7.電話番号
Q8.本誌92ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。
Q9.一番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?
Q10.これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、あなたが一番期待しているものは?
Q11.あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?
1.プレイステーション 2.サターン 3.ファミコン 4.スーパーファミコン 5.NINTENDO64 6.ゲームボーイ 7.メガドライブ 8.ネオジオまたはネオジオCD 9.パソコン
Q12.今号でおもしろかった記事は?(いくつでも)
1.表紙 2.PlayStation NEWS 3.PlayStation SOFT NOW 4.NEW SOFT 発売スケジュール 5.洋ゲーランキング 6.特集1 武士道を極める 7.特集2 もっともっとFFⅦ 高河ゆん 8. もっともっとFFⅦ 竹本 泉 9.もっともっとFFⅦ 美樹本晴彦 10.もっともっとFFⅦ 明貴美加 11.もっともっとFFⅦ 立木大和 12. もっともっとFFⅦ 近藤敏信 13.もっともっとFFⅦ 日下一郎 14.もっともっとFFⅦ 天津 冴 15.ゲーマーズコロシアム 16.3Dシューティングツクール講座 17.時にはデジタルなお話を 桝田省治 18.時にはデジタルなお話を ZUNTATA 19.時にはデジタルなお話を 清水代歩 20.時にはデジタルなお話を 高田明美 21.時にはデジタルなお話を 池本浩司 22.時にはデジタルなお話を 佐藤 明 23.時にはデジタルなお話を 國府田マリ子 24.時にはデジタルなお話を 杉山現象 25.時にはデジタルなお話を 北久保弘之 26.花田ポン吉劇場 27.PS.アイラブユー 28.CD-ROM体験版マニュアル 29.CD-ROM MOVIE 30.読者プレゼント
Q13.今号でつまらなかった記事は?(いくつでも) Q.12の項目から選んでください
Q14.今号でおもしろかったCD-ROM番組は?(いくつでも) 1.『ブシドーブレード』体験版 2.『アランドラ』体験版 3.『ソビエト ストライク』体験版 4.『BOYS BE…』体験版 5.『海腹川背・旬』体験版 6.『ラグナキュール』体験版 7.『ハームフルパーク』体験版 8.『えこのKIDS～誰が為に金は成る～』体験版 9.『マイティ ヒット』体験版 10.『ウエルカムハウス2』体験版 11.『ToPoLo』体験版 12.『ZERO DIVIDE2』ムービー 13.『がんばれ森川君』ムービー 14.『TILK～青い海から来た少女～』ムービー 15.『クーロンズ・ゲート九龍風水傳』ムービー 16.『クォヴァディス～イベルカーツ戦役～』ムービー 17.『キングオブパーラー』ゲームデータ 18.『Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～』ゲームデータ 19.『カルネージハート』ゲームデータ 20.上流階級4コマ・マンガ『ポリゴン伯爵』
Q15.今号でつまらなかったCD-ROM番組は?(いくつでも) Q.14の項目から選んでください。
Q16.性別は? 1.男 2.女
Q17.職業は? 1.小学生未満 2.小学生 3.中学生 4.高校生 5.大学生・大学院生 6.短大・専門学校・予備校生 7.会社勤務 8.自営業 9.主婦 10.そのほか

ご協力ありがとうございました。

TECH PlayStation '97年5月号は
3月29日(土曜日)発売

次号も全力出撃なのだ!!
浮気しちゃイヤよん

END SECTOR

Technology & Entertaiment on Computer for Hobby

TECH PlayStation 1997.April

■発行日　1997年4月1日
■発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表　03-5351-8111
■出版営業部　03-5351-8194(ダイヤルイン)
■広告営業部　03-5351-8199(ダイヤルイン)
■振替　東京4-161144
■テック編集部　03-5351-8366(ダイヤルイン)
■テック質問電話　03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

AD INDEX

コナミ株式会社・・・表4
株式会社デジキューブ・・・表3
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント・・・表2
株式会社エニックス・・・20～21
株式会社アスミック・・・22～23
グラムス株式会社・・・24
社団法人コンピューターソフトウェア著作権協会・・・26～27
公共広告機構・・・28

STAFF

■発行人　橋本孝久

■編集人　河野真太郎

■編集長　山川真太朗

■副編集長　花塚弘／上京陽一／比嘉隆／鈴木義孝／林久徳／田川実

■デジタル技術部のおじさん・本間智嗣

■アートディレクター　中村治(blue)

■デスク　吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね

■編集スタッフ　飛田浩一／豊泉博司／楠見亮太／南謙治／及川史朗／佐藤隆博／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／田村裕二／大村正明／後藤名保／内田幸二／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／外丸敏弘／金澤有紀子／松本英治

■制作スタッフ　藤井宏昌／鈴木昭宏／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／嘉瀬智之／岡崎弥佳／菊池聖司／岡田真由美／木村悦子／井澤利昭

■編集協力　川島圭介／矢野厚／水野プロダクション／ジャングル・ファクトリー(岸辺貴之)／K-WRITER'S CLUB(朝日幸嗣／荻原佳人／山岸桂)／北久保弘之／鴨田久／高田明美／杉山一郎／桝田省治／池本浩司／ばびー／佐藤明／近藤敏信／すぎやま現象／國府田マリ子／清水代歩／パイオニアLDC株式会社／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／荒木秀哉／立石瑞穂／牧亮児／水田虎太郎／佐藤仁美／富田敬弘／五十嵐ちはる／花島次郎／阿部悟郎／高橋純／青山延崇／中丸清一／高橋量／羽田野裕司／茂木正樹／田中進之祐／木崎貴史／高山真彰／佐藤大作／園下哲弘／遠藤大輔／佐藤裕／高橋市郎／白幡敦／村田茂徒／今井政和／木村光宏／渡辺敏男／石塚修／加藤貴雅／木村恵里香／河嶋啓／福井祐貴／篠原義夫／斉藤徳子／伊藤三恵／秋本輝夫／石川整／毛利春治／北添希好

■制作進行　栗原和子／樽本義之／山本一正／稲垣大地

■制作協力　井上文雄／大野有香／高橋裕子(blue)

■アメリカ駐在　ズル・アリフィン／フランツ・ステェッペンバッハ三世／松下淳

■フォトグラフ　八木澤芳彦／松本匡史／岡田清孝／加藤文哉／長谷川朗／神田喜和

■イラスト・オブジェ　高河ゆん／美樹本晴彦／明貴美加／竹本泉／立木大和／日下一郎／近藤敏信／天津冴／松田浩二／すぎやま現象／尾崎理香／竹村友美／ひろ瀬りか／竹田和史／玄妙兄弟／吉田せめんと／中丸清一

■CD-ROM制作協力　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社テイジイエル／株式会社エクシング／グラムス株式会社／株式会社ズーム／株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント／株式会社ティー・イー・エヌ研究所／Team Bughouse／株式会社アートディンク／エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社／株式会社ガスト／株式会社講談社／スカイ・シンク・システム株式会社／株式会社アルトロン／株式会社スクウェア／株式会社デジタルウェイブ

■出版業務　望月紹良／関根隆之

■広告営業　大嶋清太／豊永展輔／猪股徹也／黒沢秀樹／棚橋夏紀／藤村秀代

■雑誌営業　井上大介

郵 便 は が き

料金受取人払

代々木局承認

389

差出有効期間
平成11年2月
27日まで
郵便切手は
いりません

1 5 1 2 4

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH PlayStation 4月号
アンケート係

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。アンケート項目は本誌93ページにあります。

Q1. 氏 名 [ ]

Q2. フリガナ [ ]

Q3. 年齢 [歳]

Q4. 生年月日 [年 月 日]

Q5. 郵便番号 [〒 -]

Q6. 住 所 [都道府県 市区郡]

Q7. 電話番号 [( ) -]

Q8. 本誌92ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

[ ]

Q9. 一番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?

[ ]

Q10. これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、
あなたが一番期待しているものはなんですか?

[ ]

TECH PlayStation 4月号アンケートはがき

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。

Q11. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Q12. 今号でおもしろかった記事は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30

Q13. 今号でつまらなかった記事は？(いくつでも)
Q.12の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30

Q14. 今号でおもしろかったCD-ROM番組は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

Q15. 今号でつまらなかったCD-ROM番組は？(いくつでも)
Q.14の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

Q16. 性別は？

男 1　女 2

Q17. 職業は？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

お便りコーナー

ASCII

パソコンを手に入れたら ログインを読まなきゃ!!

パソコンのゲームもパソコンのハードもみんなまとめてログインにおまかせ

特集●これが真のパソコン活用法! 今すぐできるビッグ・サクセス!

パソコンでお金を儲けよう!!

ハードウェアトレイン▼
うわさのMMXパソコン、
各社の実力はいかに!?

インタビュー▼
●三遊亭円丈●三石琴乃



新世紀エヴァンゲリオン、
信長の野望、発売直前情報!

最新ソフト紹介102本!!

世界最高のピカレスクロマンを
ウィンドウズで遊べ!!▶

水滸伝 天導一〇八星

総合デジタルソフトウェア情報誌

LOGIN

ログイン5号は
絶賛発売中!!

毎月第1、第3金曜日発売　定価480円

URL http://www.ascii.co.jp/pb/login/

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　出版営業部　電話 東京(03)5351-8194　株式会社アスキー







5,800円　©1997 スクウェア／ライトウェイト

3月14日発売

コンビニ専用タイトル

ブシドーブレード、

好評予約受付中。

今、予約購入された方には、もれなく
限定ガイドブック・プレゼント。



予約〆(しめき)斬り、迫る。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える。

ゲーム買うなら、コンビニだ。



上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。



3月1日より予約受付開始!

デジキューブ 最新ラインアップ

コンビニ専用ラインアップぞくぞく登場!

6年の時を超え、あの名作がコンビニで復刻!
ファイナルファンタジーIV
3月21日販売開始予定／4,800円
©1991／1997 スクウェア　イラストレーション／天野喜孝

プレイステーション

プロロジック麻雀　牌神
好評販売中／5,800円
©1997 スクウェア

セガサターン

Digital Dance Mix 安室奈美恵
好評販売中／2,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

セガサターン

エネミー・ゼロ
6,800円
好評販売中
©WARP

天外魔境 第四の黙示録
6,800円
好評販売中
©1997 HUDSON SOFT
©1989,1997 RED

デイトナ®USA
Circuit Edition™
5,800円
好評販売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997

ぷよぷよSUN
4,800円
好評販売中
©COMPILE 1997

プレイステーション

パラッパラッパー
4,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.
RG Style © Rodney A. Greenblat/Interlink

FORMULA 1
5,800円
好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.

ぐーちょDEパーク
～テーマパークものがたり～
5,800円
好評販売中
©1996 Electronic Arts.

クロックタワー2
5,800円
好評販売中
©HUMAN 1996

ソウルエッジ
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円
好評販売中
©NJPW/©1996 TOMY
©yuke's

ワイルドアームズ
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.

新スーパーロボット大戦
6,800円
好評販売中
©葦プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996

ファイナルファンタジーVII
6,800円
好評販売中
©1997 スクウェア

※表示価格はすべて(税別)となります。
※一部取り扱いを終了している店舗がございます。

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**
(一般電話からでもOK)

受付時間:平日・土曜13:00～22:00／日曜・祝日10:00～19:00

- 通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「プロロジック麻雀　牌神」「ブシドーブレード」「ファイナルファンタジーIV」のみとなります。
- 通信販売でのご予約は、限定ガイドブック・プレゼントの対象外とさせていただきます。
- 16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- 代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)
- 同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- 送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。(地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)
- お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700(代)



Printed in Japan　大日本印刷

T1006439041286



雑誌06439-04